

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME DENGAN MOTIVASI  
BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP IT AR RAIHAN  
BANDAR LAMPUNG**

**Tesis**

Diajukan Kepada Program Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister  
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh

**Hairul Razikin**  
**NPM. 1686108055**

Pembimbing I : Dr. Nasir, S.Pd. M.Pd

Pembimbing II : Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M.A

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



**PROGRAM PASCASARJANA (PPs)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
2018 M/1439 H**

## PERNYATAAN ORISINILITAS / KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Hairul Razikin

NPM : 1686108055

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul : “**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAMEDENGAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMPIT AR RAIHAN BANDAR LAMPUNG**” adalah benar karya asli saya, kecuali yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Bandarlampung, April 2018

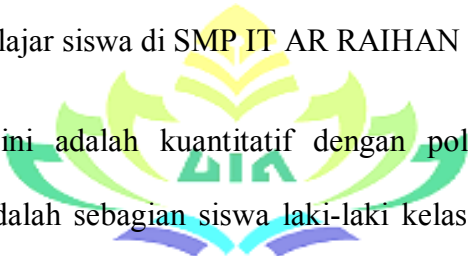
Yang menyatakan

*materai*

Hairul Razikin

## ABSTRAK

Tesis ini berjudul Hubungan Kebiasaan Bermain *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung, dengan permasalahan, 1). Bagaimana kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung ?, 2). Bagaimana motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung ?, 3). Apakah terdapat hubungan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung?.



Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pola analisis statistik, populasi penelitian ini adalah sebagian siswa laki-laki kelas IX di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung yang berjumlah 32 orang siswa, yang berdistribusi pada 5 kelas. Dengan demikian, sampel penelitian didapatkan melalui sistem *Purposive Sampling*, dari setiap siswa laki-laki kelas IX sebanyak 32 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi dan observasi dalam melengkapi data penelitian, kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial yang menempuh langkah-langkah a). Analisis deskripsi presentase variabel X dan Y, b) Uji normalitas data variabel X dan Y, c) Menentukan angka indeks korelasi, d). Menentukan koefisien determinasi ( $r^2$ ), dan pengujian hipotesis uji signifikan (uji  $t$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). Analisis deskriptif data variabel X menunjukkan nilai  $Mean = 61,63$  dari skor idealnya, dengan frekuensi tertinggi, yakni 19 = 59,38% berada pada interval presentase 61-80%, dengan demikian ini umumnya menunjukkan kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN Bandar

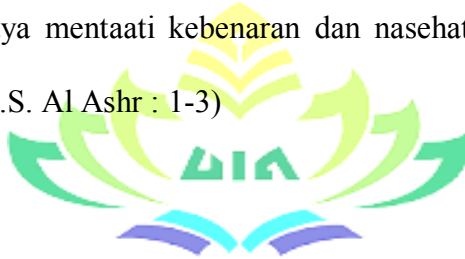
Lampung pada kategori tinggi, 2). Analisis deskriptif data variabel Y menunjukkan nilai  $Mean = 57,56$  dari skor idealnya, dengan frekuensi tertinggi, yakni 14 = 43,75% berada pada interval presentase 41-60%, dengan demikian ini umumnya menunjukkan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung pada kategori sedang, 3). Analisis inferensial menunjukkan terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan, hasil ini karena  $r_{hitung} < r_{tabel} (-0,51 < 0,349)$  berbanding lurus uji signifikan  $t_{hitung} < t_{tabel} (-3,24 < 2,04)$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya terdapat hubungan negatif antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung, dengan besar  $r\ Squer$  26,01%, sedangkan sisanya 73,99% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak di bahas dalam penelitian ini.



## MOTTO

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ  
وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya : “Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian,kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran”. ( Q.S. Al Ashr : 1-3)



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel X dan Y .....	41
Tabel 2	Kategori Perolehan Angket.....	46
Tabel 3	Interpretasi Data .....	47
Tabel 4	Keadaan Guru SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung .....	53
Tabel 5	Data Siswa kelas IX SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.....	57
Tabel 6	Keadaan Sarana dan Prasana SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 .....	61
Tabel 7	Distribusi frekuensi responden tentang merasa tidak puas bermain <i>game</i> satu sampai dua hari dalam satu minggu.....	64
Tabel 8	Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> lebih dari empat hari dalam satu minggu.....	64
Tabel 9	Distribusi frekuensi jawaban responden tentang merasa tidak puas bermain <i>game</i> kurang dari tiga jam per-hari .....	65
Tabel 10	Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> selama empat jam per-hari.....	66
Tabel 11	Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> yang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh) .....	66
Tabel 12	Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> yang sifatnya mendapat <i>profit</i> / keuntungan bagi karakter <i>virtual</i> .....	67
Tabel 13	Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> Yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak .....	68
Tabel 14	Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> sekitar dua puluh menit sebelum belajar dapat menambah konsentrasi belajar .....	68

Tabel 15 Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> dapat memotivasi siswa .....	69
Tabel 16 Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> dapat meningkatkan kecepatan dalam mengetik .....	70
Tabel 17 Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> dapat melatih kerjasama antar sesama teman .....	70
Tabel 18 Distribusi frekuensi responden tentang ketika mengalami strees memilih untuk bermain <i>game</i> .....	71
Tabel 19 Distribusi frekuensi responden tentang merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game</i> dalam satu minggu .....	72
Tabel 20 Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> membuat berperilaku negatif, misalnya: mencuri uang teman .....	72
Tabel 21 Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> dengan waktu yang lama membuat nyeri sendi .....	73
Tabel 22 Distribusi frekuensi responden tentang mengorbankan waktu belajar untuk bermain <i>game</i> .....	74
Tabel 23 Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game</i> di warnet membuat boros terhadap uang .....	74
Tabel 24 Hasil Distribusi frekuensi responden tentang melupakan waktu sholat, waktu makan, dan waktu istirahat, ketika sudah asik bermain <i>game</i> .....	75
Tabel 25 Distribusi frekuensi responden tentang mengabaikan teman yang mengajak berbicara saat sedang asik bermain <i>game</i> .....	76
Tabel 26 Distribusi frekuensi responden tentang lebih memilih bermain <i>game</i> daripada beraktivitas bersama keluarga .....	76
Tabel 27 Kategori distribusi frekuensi data variabel (X) Kebiasaan bermain <i>game</i> di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung .....	77

Tabel 28Distribusi frekuensi jawaban responden tentang berusaha belajar lebih giat ketika mendapat nilai yang belum mencapai KKM .....	80
Tabel 29Distribusi frekuensi responden tentang merasa putus asa ketika tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit .....	81
Tabel 30Distribusi frekuensi responden tentang merasa putus asa apabila tidak mampu memahami materi pembelajaran.....	81
Tabel 31Distribusi frekuensi responden tentang mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menjelaskan materi pembelajaran.....	82
Tabel 32Distribusi frekuensi responden tentang mencari informasi mengenai materi pembelajaran sebelum pelajaran dimulai .....	83
Tabel 33Distribusi frekuensi responden tentang berusaha menemukan alternatif pemecahan masalah ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. ....	83
Tabel 34 Distribusi frekuensi responden tentang mampu menemukan alternatif pemecahan masalah ketika tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit .....	84
Tabel 35Distribusi frekuensi responden tentang berkeinginan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.....	85
Tabel 36Distribusi frekuensi responden tentang berkeinginan mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa depan .....	85
Tabel 37Distribusi frekuensi responden tentang merasa takut untuk memperjuangkan cita-cita .....	86
Tabel 38Distribusi frekuensi responden tentang berkeinginan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik .....	87
Tabel 39Distribusi frekuensi responden tentang bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.....	87

Tabel 40 Distribusi frekuensi responden tentang hasil belajar yang di peroleh adalah kemampuan sendiri.....	88
Tabel 41 Distribusi frekuensi responden tentang ragu dengan kemampuan yang dimiliki dalam memahami materi pembelajaran.....	89
Tabel 42 Distribusi frekuensi responden tentang rajin menyelesaikan PR/tugas jika mendapat hadiah dari guru .....	89
Tabel 43 Distribusi frekuensi responden tentang fokus belajar ketika ruang kelas kotor.....	90
Tabel 44 Distribusi frekuensi responden tentang bos (tidak mengikuti pelajaran) pada mata pelajaran yang tidak disukai .....	91
Tabel 45 Distribusi frekuensi responden tentang mengantuk jika guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar .....	91
Tabel 46 Distribusi frekuensi responden tentang merasa bosan ketika mendapat tugas secara terus-menerus .....	92
Tabel 47 Distribusi frekuensi responden tentang mengantuk jika guru hanya menggunakan metode ceramah ketika mengajar.....	93
Tabel 48 Kategori distribusi frekuensi data variabel (Y) Motivasi Belajar Siswadi SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung .....	94
Tabel 49 Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien.....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Grafik Penerimaan Siswa Baru SMP IT Ar Raihan .....	50
Gambar 2 : Diagram Kebiasaan Bermain <i>Game</i> .....	78
Gambar 3 : Diagram Motivasi Belajar Siswa.....	95



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Huruf Arab	Huruf Latin	Huruf Arab	Huruf Latin
ا	Tidak dilambangkan	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	‘
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	‘
ص	S	ي	Y
ض	d		

### Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

#### HARAKAT DAN TANDA

ا - ى - \_\_\_\_\_

ي - \_\_\_\_\_

و - \_\_\_\_\_

#### HURUF DAN TANDA

A

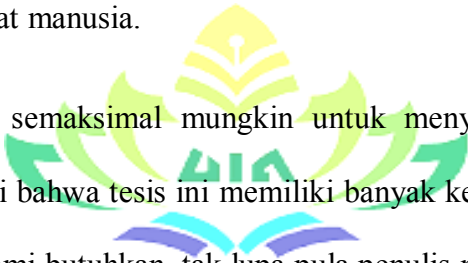
I

U

Pedoman transliterasi ini telah dimodifikasi dari tim Puslitbang Lektur Keagamaan, Pedoman Transliterasi Arab – Latin, Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama, Badan Litbang Agama dan Diklat Keagamaan RI, Jakarta, 2003

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas Rahmat, Ridho serta Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul ***“Hubungan Kebiasaan Bermain Gamedengan Motivasi Belajar Siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung”***.Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW pemimpin besar yang telah meletakkan dasar-dasar Syariah dalam kehidupan kita demi mencapai kemaslahatan seluruh umat manusia.



Penulis berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tesis ini. Tetapi, penulis menyadari bahwa tesis ini memiliki banyak kekurangan, untuk itu saran dan kritik sangat kami butuhkan, tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tesis ini. Terkhusus kepada ayahanda tercinta H. M. Ilyas dan ibunda tersayang Nuriah, istri dan anakku tersayang yang telah memberikan dedikasi, motivasi serta do'anya sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan tesis ini.

Dengan segala ketulusan hati serta rasa syukur yang tiada henti, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Idham Kholid, M.A, selaku DirekturProgram Pascasarjana UINRaden Intan Lampung.
2. Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung, yang telah memberikan dukungan sarana dan fasilitas serta kebijakan selama penulis mengikuti studi.



3. Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M.A dan Dr. M. Nasir, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada penulis.
4. Dr. Gunadi Rusydi, M.Kom, selaku ketua yayasan Lampung Cerdas SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung.
5. Zaiyad Namiri, M.Pd.I, selaku Kepala Sekolah SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung, yang telah memberikan data-data dan informasi yang berkaitan dengan judul tesis.
6. Seluruh Dosen dan Staf Prodi PAI UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
7. Teman-teman angkatan 2016, khususnya kelas B yang sudah memotivasi, *support*, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Akhirnya kepada Allah SWT. penulis memohon ampun dan petunjuk, serta kepada semua pihak yang telah membantu semoga mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun kepada para pembaca dalam rangka perbaikan selanjutnya.

Bandar Lampung, April 2018

Penulis

Hairul Razikin  
NPM.1686108055

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	ii
ABSTRAK .....	iii
PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GRAFIK .....	xii
KATA PENGANTAR .....	xiii
DAFTAR ISI .....	xv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Batas dan Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
D. Definisi Operasional .....	7
E. Hipotesis Penelitian .....	8

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

<b>A. Kebiasaan Bermain <i>Game</i> .....</b>	<b>9</b>
1. Deskripsi Kebiasaan Bermain <i>Game</i> .....	9
2. Sejarah <i>Game</i> .....	12
3. Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	14
4. Dampak <i>Game</i> .....	15
5. Upaya Mengatasi Kebiasaan Bermain <i>Game</i> .....	18
<b>B. Motivasi Belajar Siswa .....</b>	<b>20</b>
1. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa .....	20
2. Macam-macam Motivasi Belajar Siswa .....	23
3. Fungsi Motivasi Belajar Siswa .....	28

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa .....	29
5. Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa .....	32
<b>C. Penelitian Relevan .....</b>	<b>34</b>

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	38
C. Populasi dan Sampel .....	38
D. Variabel Penelitian .....	39
E. Teknik Pengumpulan Data .....	40
F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	41
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	42
H. Teknik Analisis Data .....	45

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung .....	49
B. Sejarah Berdirinya dan Berkembangnya .....	49
C. Visi Misi dan Tujuan SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung .....	51
D. Keadaan Guru dan Siswa SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung .....	52
E. Keadaan Saran dan Prasarana SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung .....	60
F. Kurikulum dan Penerapannya .....	61
G. Kebiasaan Bermain <i>Game</i> di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung .....	62
H. Motivasi Belajar Siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung .....	78
I. Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Game</i> dengan Motivasi Belajar Siswa .....	95
J. Pembahasan Hasil Penelitian .....	101

### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan .....	103
Saran .....	105

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
-----------------------------	------------

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Penelitian.....	104
Lampiran 2 : Analisis Korelasi <i>Product Moment</i> .....	112
Lampiran 3 : Uji Validitas Variabel X.....	113
Lampiran 4 : Uji Validitas Variabel Y .....	115
Lampiran 5: Uji Reliabilitas Variabel X .....	117
Lampiran 6: Uji Reliabilitas Variabel Y .....	121
Lampiran 7 : Tabulasi Angket Variabel X.....	125
Lampiran 8 :Tabulasi Angket Variabel Y .....	126
Lampiran 9 : Tabel Nilai r <i>Product Moment</i> .....	127
Lampiran 10 : Tabel Harga Kritik untuk t .....	128
Lampiran 11 : Izin Penelitian UIN Raden Intan.....	129
Lampiran 12: Surat Keterangan Penelitian .....	131
Lampiran 13 : Curriculum Vitae.....	134

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam sejarah perkembangan suatu bangsa kemajuan atau keterbelakangan masyarakat selalu terkait dengan masalah pendidikan, di mana pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia dan masyarakat secara keseluruhan. Sehingga dapat dikatakan bahwa kehidupan manusia tidak akan berkembang tanpa adanya pendidikan. Sebaliknya pendidikan tidak akan berlangsung tanpa adanya kehidupan.

Pendidikan merupakan syarat mutlak untuk mencapai kemajuan suatu masyarakat. Kemajuan ini ditandai dengan semakin meningkatnya kecerdasan masyarakat itu. Mereka yang cerdas dan mempunyai wawasan yang luas akan memiliki kepekaan tinggi dalam menterjemahkan realita kehidupan disekitarnya. Selalu siap membuka tabir untuk menerima dan membawa ide pembaharuan yang akan menghantarkan masyarakatnya kepada kemajuan.

Peran pendidikan dalam kehidupan itu sangat besar, baik dalam kehidupan individu, keluarga, sosial, suku dan bangsa. Pendidikan tidak hanya bertujuan mentransfer kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya, tetapi juga mampu membentuk watak dan kepribadian manusia seutuhnya baik jasmani maupun rohani. Sehingga nantinya dapat membawa masyarakat, bangsa dan negara ke arah yang lebih maju.

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Negara Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat serta mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mewujudkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan warga negara yang bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan hanya dengan mengakses internet. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game*. *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. *game* adalah permainan komputer yang dimainkan *multi* pemain melalui internet.

Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang terkena dampak *game*, baik dampak positif atau negatif. Salah satu penyebab yang membuat siswa bermain *game* adalah adanya tantangan. Tantangan ini yang membuat pemainnya terus merasa tertantang, sehingga siswa yang terbiasa bermain *game* akan merasa ketergantungan secara terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri. Siswa yang

---

<sup>1</sup>Undang-undang No.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Sekjen Depdiknas, 2003), h. 5

mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi motivasi belajarnya.

Motivasi dapat diartikan dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjaminkelangsungandari kegiatan belajardan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: faktor *Intrinsik* dan faktor *Ekstrinsik*. Motivasi belajar dalam pandangan islam sebagaimana sabda Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam*:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya : “Menuntut ilmu adalah wajib bagi setiap muslim”. (H.R Bukhori).<sup>2</sup>

Dari hadits diatas sangat jelas memberikan motivasi kepada manusia bahkan mewajibkan kepada tiap-tiap muslim baik laki-laki maupun perempuan untuk selalu belajar dan menuntut ilmu. Dengan adanya motivasi belajar maka akan menentukan arah yang mana yang akan dipilih.

Bermain *game* lebih disenangi siswa laki-laki dibandingkan siswa perempuan, karena dari beberapa jenis permainan yang ada di *game* rata-rata unsure permainan lebih berfokus pada permainan yang ditujukan untuk laki-laki. Seperti:

---

<sup>2</sup>H.R Bukhori, Muhammad Tharir, *Kitab Tadzkiratul Mauudlu'at*, h. 17

*Point Blank, Counter Strikedan* lain-lain.<sup>3</sup> Waktu yang dipergunakan siswa untuk bermain *game* dari hasil wawancara dengan salah satu siswa laki-laki SMP IT AR RAIHAN, inisial WS di mulai dari dua jam sampai dengan empat jam.<sup>4</sup>

Kalangan pelajar khususnya siswa laki-laki SMP IT AR RAIHAN, dari observasi awal yang dilakukan peneliti bahwa siswa laki-laki ketika proses belajar-mengajar berlangsung siswa bermain *game* dengan cara bersembunyi-sembunyi, sehingga tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi pembelajaran dan jika diberi pertanyaan siswa cenderung diam. Saat jam istirahat siswa juga bermain *game* di luar kelas, sehingga ketika siswa berada di luar kelas mereka terlambat masuk di dalam kelas ketika jam pelajaran sudah dimulai. Pada hari libur atau sepulang sekolah biasanya siswa juga bermain *game*, sehingga siswa lupa mengerjakan tugas dan terlambat mengumpulkan tugas atau PR dari waktu yang ditentukan oleh guru.<sup>5</sup> Siswa yang bermain *game* dengan waktu lama dan berlebihan sehingga tidak dapat mengontrol dirinya dan tidak dapat mengatur antara waktu bermain *game* dengan belajar, maka mengakibatkan motivasi belajarnya menurun dan siswa akan beranggapan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang kurang menyenangkan dan tidak penting.

Kenyataan ini jika diabaikan terus-menerus sangat mungkin proses belajar-mengajar di sekolah tersebut tidak akan berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan Nasi

---

<sup>3</sup> Ardanareswari Ayu Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sraganti tahun 2013)*, (Jurnal, 2013), h. 13, (10 Januari 2018)

<sup>4</sup> WS (inisial), Siswa SMP IT AR RAIHAN, wawancara oleh peneliti di sekolah, 22 Januari 2018

<sup>5</sup> Observasi awal, SMP IT AR RAIHAN, 22 Januari 2018



onaltidakakanterwujud. Hal itulah yang membuat peneliti tertarikmelakukan penelitian ini dengan judul Hubungan Kebiasaan Bermain *Game* dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.

## **B. Batasan danRumusanMasalah**

### **1. BatasanMasalah**

Berdasarkanuraianlatarbelakangdiatas batasan masalah dalam penelitian ini sebagaiberikut:

- a. Kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.
- b. Motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.
- c. Hubungan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkanbatasanmasalah di atas, makapeneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung?
- b. Bagaimana motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung?
- c. Apakah terdapat hubungan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Dalam upaya pencapaian target, peneliti menetapkan tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengungkap kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.
- b. Untuk mengungkap motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.
- c. Untuk mengungkap hubungan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.



### **2. Manfaat Penelitian**

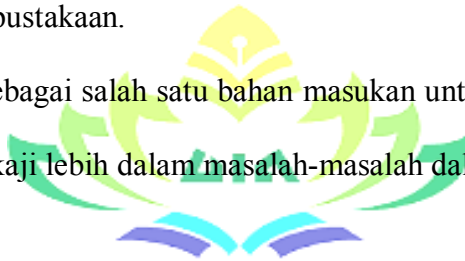
Manfaat penelitian adalah sesuatu yang dapat diperoleh dari hasil penelitian. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Manfaat Teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wacana baru dalam dunia pendidikan terutama terkait dengan pengembangan motivasi belajar siswa.
2. Sebagai bahan perbandingan antara konsep-konsep teoritis dan kenyataan yang ada di lapangan.

## **b. Manfaat Praktis**

1. Bagi sekolah, sebagai bahan informasi guna mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi yang menarik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Pihak UIN Raden Intan, dapat dijadikan referensi keilmuan dan perbendaharaan kepustakaan.
4. Bagi mahasiswa, sebagai salah satu bahan masukan untuk dijadikan sebagai acuan dalam mengkaji lebih dalam masalah-masalah dalam penelitian.



## **D. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah penjelasan operasional untuk menghindari kekeliruan persepsi terhadap penelitian secara keseluruhan, maka peneliti membatasi definisi kedua variabel tersebut yaitu:

1. Kebiasaan bermain *game* adalah sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan. Kebiasaan bermain *game* dapat dilihat dari seberapa sering seseorang melakukan kegiatan tersebut dalam satu minggu dan seberapa lama waktu yang digunakan untuk setiap permainan. Dalam penelitian ini yang

menjadi dimensi kebiasaan bermain game adalah:

Frekuensi dan durasi bermain game,<sup>6</sup> jenis-jenis game,<sup>7</sup> dan dampak bermain game.<sup>8</sup>

2. Motivasi belajar siswa adalah dorongan (daya gerak) *internal* dan *eksternal* pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar agar tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam penelitian ini yang menjadi dimensi motivasi belajar siswa adalah: Motivasi *intrinsik* meliputi; Adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* meliputi; Adanya penghargaan dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan yang menarik dalam belajar.<sup>9</sup>



#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan antara kebiasaan bermain game dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.

---

<sup>6</sup>Khairani Harahap, *Game Online dan Prestasi Belajar, (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Smp Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan)*, (Jurnal, t.th), h. 9, (10 Januari 2018)

<sup>7</sup>Khikmiah Hanum, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*, (Jurnal, t.th), (10 Januari 2018)

<sup>8</sup>Ardanareswari Ayu Pitaloka, *loc. cit.*

<sup>9</sup>Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, ( Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 23

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kebiasaan Bermain *Game*

##### 1. Deskripsi Kebiasaan Bermain *Game*

Kebiasaan seseorang untuk bermain, sebenarnya tidak terlepas dari eksistensinya sebagai manusia yang berakal yaitu “kebebasan” (*Freedom*), dalam kebebasannya seseorang diperhadapkan dengan berbagai pilihan dimana kita dituntut harus memiliki kesanggupan untuk menentukan pilihan-pilihan tersebut, untuk melakukan pilihan-pilihan itu, maka keberadaan motivasi adalah keharusan atau mutlak ada pada diri seseorang. Tanpa dibekali motivasi seseorang tidak akan mampu menentukan pilihan-pilihan tersebut, sehingga dengan sendirinya ia kehilangan kebebasan. Itu berarti seseorang kehilangan eksistensinya sebagai manusia.

Kebiasaan (*Habit*) adalah reaksi otomatis terhadap situasi khusus yang biasanya diperoleh sebagai suatu hasil dari ulangan dan belajar. Setiap siswa yang mempunyai kebiasaan bermain sudah tentu kebiasaan-kebiasaannya dalam belajar akan tampak berubah.<sup>10</sup>

Kebiasaan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan. Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan sebagai hiburan atau pengalihan suatu permasalahan yang dihadapi. Salah satu yang berkembang saat ini adalah jenis permainan berbasis teknologi seperti *game*.

---

<sup>10</sup>Aliwar, *Hubungan Antara Kebiasaan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Filsafat Pendidikan Islam (Survei di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kendari)*, (Laporan Hasil Penelitian, 2004), h. 25

*Game* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan melalui media internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. *Game* juga diartikan sebagai suatu perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunaanya.

*Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah konteks, fisik atau mental untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. *Game* adalah *game* yang menggunakan *network* komputer atau internet. Kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisa bertemu dengan *gamer* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (video game) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.<sup>11</sup>

Burhan dan Tsharirmengatakan *game* adalah “Sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh *multi*pemain melalui internet”.<sup>12</sup>Youngmengatakan *game* adalah “Permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.<sup>13</sup>

Jadi *game* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan melalui media internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.*Game* membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan

---

<sup>11</sup>Anggi Pratiwi, *Pengaruh Permainan Game Terhadap Prestasi Belajar Siswa.Bogor.2010*(Online),(<http://www.scribd.com/doc/70344195/MakalahGame-Online-Iik>, (22 Desember 2017).

<sup>12</sup>*Ibid.*,

<sup>13</sup>*Ibid.*,

jiwa seseorang. Dewasa ini mayoritas pemain *game* adalah para peserta didik. Peserta didik sekarang ini lebih tertarik dengan *game* karena tuntutan pergaulan yang menyebabkan permainan *game* menjadi laris manis seiring dengan menjamurnya warnet, dan karena mudahnya bermain *game* sehingga mereka lebih suka bermain *game* daripada melakukan hal lain yang lebih berguna.

Ketertarikan pada *game* sudah dimulai sejak anak-anak sekitar usia tujuh tahun. Anak mulai merasa senang bermain *game*, kemudian seiring bertambah usia anak-anak menjadi semakin bersemangat bila akan bermain *game*. Lama-lama ketertarikan terhadap *game* semakin bertambah dan meningkat hingga anak-anak tumbuh menjadi remaja, baik frekuensi maupun durasinya.

Bermain *game* membuat siswa merasa senang karena mendapat “kepuasan psikologi”. Permainan yang bersifat interaktif dan kelompok, akan tergantikan pada permainan yang bersifat *soliter*. Kepuasan yang diperoleh dari bermain *game* membuat siswa menjadi semakin betah menggandrungi *game*.

Kebiasaan bermain *game* adalah kesenangan bermain *game* karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game*. Kebiasaan bermain *game* dapat dilihat dari seberapa sering seseorang melakukan kegiatan tersebut dalam satu minggu dan seberapa lama waktu yang digunakan untuk setiap permainan.<sup>14</sup>

Siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game* dengan frekuensi satu sampai dua hari dalam satu minggu dan kurang dari tiga jam perhari sekali

---

<sup>14</sup>Dara Malahayati, *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok, 2012), h. 24, (30 November 2017),

permainan masih dikategorikan normal,<sup>15</sup> dan siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game* dengan frekuensi lebih dari empat kali bermain dalam satu minggu dan empat jam per-hari sekali permainan dikategorikan sedang.<sup>16</sup> Kemudian siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game*, dengan frekuensi setiap hari bermain dan 6 jam per-hari sekali permainan maka dikategorikan berlebihan.<sup>17</sup> Sehingga menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi belajar dan apabila dilakukan secara terus menerus relatif mengalami kecanduan.

## 2. Sejarah *Game*

*Game* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan sama (*Multiplayer Games*).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya sebatas *LAN* saja tetapi sudah mencakup *WAN* dan menjadi internet. *Game* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup>Hendro Bidjuni, *Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Pada Remaja di Manado*, (Jurnal, t.th), h. 3, (15 Maret 2017)

<sup>16</sup>*Ibid.*,

<sup>17</sup>Khairani Harahap, *Gamedan Prestasi Belajar, (Studi Korelasional Pengaruh Game Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Smp Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan)*, (Jurnal, t.th), h. 9, (15 Maret 2017)

<sup>18</sup>Khikmiah Hanum, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Terhadap Identitas Diri Remaja*, (Jurnal, t.th), (25 November 2017)



Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam *game*, sehingga penyebaran informasi mengenai *game* semakin cepat. *Game* mulai muncul di Indonesia pada bulan maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan *game* yang masih sangat sederhana yakni *Nexian online*. *Game* yang beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olah raga, dan RPG (*role playing game*) sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game* yang beredar di Indonesia. Namun, keberadaan *game Nexian online* merupakan landasan *game* di Indonesia. *Game* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia telah mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat, termasuk dalam menerima masuknya *game*. Bisnis warnet di Indonesia semenjak beberapa tahun terakhir terlihat sangat pesat. Di beberapa warnet umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar yang selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game*.

### **3. Jenis-Jenis *Game***

*Game* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh orang banyak permainan sekaligus. Menurut Fiutami dapat dikategorikan menjadi 3 jenis *game* yaitu:

**a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)***

Jenis *game* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan computer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh) dan tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat.

Permainan ini memiliki desain *game* yang kompetitif dan kooperatif yang membuat pemain kecanduan. Contoh permainan mmorpg adalah *ragnarok*, *perfect world*, *seal online*, *ran online*, *audition* *ayo danc* *erisk your live*.

**b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)***

Pemain yang menggabungkan *real time strategy* dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan mendapat keuntungan bagi karakter virtual, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh permainan ini adalah *Command An Conqueror*, *War Craft*, *Simcity* dan lain-lain.

**c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)***

Merupakan jenis *game* yang menekankan pada penggunaan senjata.<sup>19</sup> Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini

---

<sup>19</sup>*Ibid.*,

sering disebut dengan permainan pertarungan. Contoh permainan mmofps yang terkenal di Indonesia adalah *Counter Strike* (CS).

#### 4. Dampak *Game*

*Game* selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang *adiktif* dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan dapat merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam bermain *game*.

##### a. Dampak Positif

Beberapa dampak positif bermain *game* adalah:

1. Lebih berkonsentrasi.
2. Memotivasi siswa.
3. Meningkatkan kecepatan dalam mengetik.
4. Melatih kerjasama.
5. Menghilangkan Stress .<sup>20</sup>

Bermain *game* mempunyai beberapa dampak positif yang pertama lebih berkonsentrasi, karena beberapa *game* menuntut untuk berkonsentrasi, artinya seseorang dapat berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik. Bermain *game* sekitar 20 menit sebelum belajar dapat memancing konsentrasi dalam [belajar](#). Kemudian *game* juga dapat memotivasi siswa, bagi seseorang yang merasa

---

<sup>20</sup> Ardanareswari Ayu Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen )*, (Jurnal, 2013),h. 10,( 10 Februari 2017)

lelah karena melakukan kegiatan belajar selama sehari maka akan merasa bosan, jadi siswa memilih untuk bermain *game* agar rasa kelelahannya berkurang, ketika siswa sudah merasa fit maka mereka akan bersemangat kembali untuk melakukan kegiatan belajar.

Bermain *game* juga mampu meningkatkan kecepatan dalam mengetik, karena beberapa *game* mengharuskan *player* untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara. Kemudian ketika seseorang sedang bermain *game*, mengharuskan seorang pemain yang satu dengan yang lainnya untuk saling bekerja sama untuk mengalahkan lawannya. Sehingga dengan bermain *game* dapat melatih kerjasama yang baik antar sesama teman.

Dampak positif yang paling umum dalam bermain *game* yakni mampu menghilangkan stres, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain *game* masalahpun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam *game* yang kita mainkan dan ketika siswa mengalami stress karena tugas sekolah yang menumpuk biasanya siswa juga melampiaskan dengan bermain *game* untuk beberapa saat.

## **b. Dampak Negatif**

Beberapa dampak negatif bermain *game* adalah:

1. Menimbulkan efek ketagihan.
2. Mengganggu kesehatan.
3. Pemborosan.
4. Lupa segala hal.
5. Berkurangnya sosialisasi.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup>*Ibid.*, h. 11

Bermain *game* memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif. Dampak negatif dari bermain *game* seperti disebutkan di atas bahwa bermain *game* dapat menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata dan juga efek ketagihan semacam ini dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk bermain *game* diwarnet, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *game*.

Bermain *game* dapat mengganggu kesehatan, karena seseorang yang bermain *game* dalam waktu sangat lama ia hanya melakukan kegiatan pasif dan juga bila seseorang bermain *game* dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain *game* dikhawatirkan seseorang itu akan mengidap *Repetitive Strain Injury* (RSI) atau nyeri sendi. Kemudian bermain *game* juga dapat mengakibatkan pemborosan, karena jika seseorang telah kecanduan, ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya.

Bermain *game* dapat melupakan segala hal, karena seseorang yang kecanduan *game* akan lupa jadwal makan, lupa tidur, dan kekurangan olah raga sehingga mudah terserang penyakit. Bermain *game* juga mengakibatkan berkurangnya sosialisasi, karena dalam *game* dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain, dengan tuntutan semua itu seseorang biasanya lebih menyita waktu depan *game* yang dia sukai, dan akibatnya tidak ada rasa ingin bermain dengan orang lain dan hanya menikmati kesendirian di depan *game* tersebut. Hal ini dapat berakibat negatif bagi pergaulannya.

## 5. Upaya Mengatasi Kebiasaan Bermain *Game*

Tempat-tempat *game* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan atau pun dipedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah, yang dibayangkan dari dampak *game* ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Adapun upaya untuk mengatasi kebiasaan bermain *game* adalah sebagai berikut:

1. Bersungguh-sungguh (niat).
2. Mempunyai pikiran hemat.
3. Mencari aktivitas lain.
4. Membatasi waktu bermain *game*.
5. Orang tua harus menanamkan pemahaman keagamaan kepada anak dengan baik.
6. Orang tua membuat peraturan bersama-sama dengan anak.
7. Guru mata pelajaran hendaknya memberi motivasi kepada siswa, untuk tidak membuang-buang waktu.
8. Guru atau kepala sekolah mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan *ekstrakurikuler* yang ada di sekolah.<sup>22</sup>

Keseluruhan strategi diatas mampu mengatasi kebiasaan bermain *game* apabila dilakukan dengan sungguh-sungguh, yaitu bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri sendiri tidak akan bermain *game* lagi, namun awalnya begitu sulit untuk dilakukan, tetapi lambat laun pasti akan bisa. Jika sudah bersungguh-sungguh maka tumbuhkan pikiran hemat, karena dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *game* di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *game*.

Langkah selanjutnya mencari aktivitas lain yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau berekreasi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain *game*. Kemudian

---

<sup>22</sup>Siti Yuyun Rahayu, *Adiksi Bermain Game Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Jatinangor Sumedang*, (Jurnal, t. th), h. 12, (10 Februari 2018)

mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan hari bermain, diusahakan mematuhi jadwal tersebut, untuk tahap awal sehari bermain tiga jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

Orang tua harus menanamkan pemahaman keagamaan kepada anak dengan baik, karena hal ini akan berpengaruh pada moral anak. Moral anak dipengaruhi dan dibentuk oleh lingkungan teman-teman sebaya, juga aktivitas-aktivitas rekreasi. Orang tua membuat peraturan bersama-sama dengan anak perihal waktu bermain *game*, belajar, dan kegiatan sosialisasi anak dengan teman-temannya.

Guru mata pelajaran hendaknya memberi motivasi kepada siswa, untuk mengatur waktu sebaik mungkin. Mengatur waktu bermain dengan belajar, agar motivasi belajar siswa tidak menurun. Guru atau kepala sekolah mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan *ekstrakurikuler* yang ada di sekolah, karena jika seorang sibuk dengan kegiatan *ekstrakurikuler* maka akan melupakan bermain *game*.

## **B. Motivasi Belajar Siswa**

### **1. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa**

Pada dasarnya pendidikan suatu proses untuk merubah tingkat kearah yang diinginkan. Dengan pendidikan manusia mampu menyikapi tabir yang ada di alam sekitarnya dengan harapan dapat menjangkau kehidupan yang lebih baik dimasa yang akan datang dengan pola pikir yang kritis dan sistematis. Pendidikan merupakan suatu proses yang terdiri dari beberapa komponen. Kelancaran jalannya komponen pendidikan tentunya tidak terlepas dari keberhasilan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada hasil belajar itu sendiri.

Meningkatkan hasil belajar salah satunya dibutuhkan motivasi dalam belajar. Munculnya motivasi dalam diri seseorang pada dasarnya berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. M. Ngalim Purwanto mengatakan motivasi adalah “Segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu”.<sup>23</sup> Moh. Uzer Usman mengatakan motivasi adalah “Suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu”.<sup>24</sup>

Dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan serangkaian kegiatan belajar. Banyak para ahli yang memberikan batasan tentang pengertian motivasi, antara lain sebagai berikut:

- a. Menurut *Mc. Donald* yang dikutip oleh Oemar Hamalik mengemukakan bahwa “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.<sup>25</sup>
- b. Menurut *Thomas M. Risk* yang dikutip oleh Zakiah Daradjat mengemukakan motivasi dalam kegiatan pembelajaran bahwa “Motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri murid yang menunjang kegiatan ke arah tujuan-tujuan belajar”.<sup>26</sup>
- c. Menurut *Chaplin* yang dikutip oleh Rifa Hidayah mengemukakan bahwa “Motivasi adalah variabel penyalang yang digunakan untuk menimbulkan faktor-faktor tertentu di dalam membangkitkan, mengelola, memper-tahankan, dan menyalurkan tingkah laku menuju suatu sasaran”.<sup>27</sup>
- d. Tabrani Rusyan berpendapat, bahwa “Motivasi merupakan kekuatan yang

---

<sup>23</sup>M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h. 60

<sup>24</sup>Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 28

<sup>25</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 158

<sup>26</sup>Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 140

<sup>27</sup>Rifa Hidayah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 99



- mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan”.<sup>28</sup>
- e. Menurut Dimiyati dan Mudjiono “Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar”.<sup>29</sup>

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi berkaitan erat dengan segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan yang datang dari dalam dirinya untuk mendapatkan kepuasan yang diinginkan, serta mengembangkan kemampuan dan keahlian guna menunjang profesinya yang dapat meningkatkan prestasi dan profesinya. Belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang. Berikut akan dijelaskan definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli.



- a. Abin Syamsuddin Makmun, mengemukakan bahwa belajar adalah “Suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”.<sup>30</sup>
- b. Slameto, berpendapat bahwa “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.<sup>31</sup>
- c. Muhibbin Syah, mengemukakan bahwa “Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.<sup>32</sup>

---

<sup>28</sup>Tabrani Rusyan, dkk., *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 95

<sup>29</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 80

<sup>30</sup>Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 157

<sup>31</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h. 2

<sup>32</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006), h. 92

Dari definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut tidak hanya segi kognitif, tetapi juga afektif bahkan psikomotorik. Dalam hal ini Sardiman A.M. mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.<sup>33</sup>

Sedangkan motivasi belajar siswa menurut Indrakusuma adalah “Kekuatan-kekuatan atau tenaga-tenaga yang dapat memberikan dorongan kepada kegiatan belajar murid”.<sup>34</sup> Tanpa motivasi, siswa tidak akan tertarik dan serius dalam melakukan kegiatan belajar. Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa adalah keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri individu (siswa) yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh siswa yang bersangkutan sebagai subyek belajar.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka akan memperoleh hasil belajar yang baik. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah maka hasil belajarnya tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.

---

<sup>33</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 75

<sup>34</sup>Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2010), h. 162

## 2. Macam-Macam Motivasi Belajar Siswa

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Akan tetapi khusus untuk motivasi belajar siswa, para ahli membedakan motivasi belajar siswa ke dalam dua golongan, yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*.

### a. Motivasi *Intrinsik*

Motivasi *intrinsik* adalah “motivasi yang berasal dari dalam diri anak sendiri”.<sup>35</sup> Suatu kegiatan/aktivitas yang dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Dorongan ini datang dari “hati sanubari”.<sup>36</sup> Pada umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu atau dapat juga karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari.

Motivasi *intrinsik* lebih menekankan pada faktor dari dalam diri sendiri, motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Pada motivasi *intrinsik* “tidak ada sasaran tertentu, karena tampak lebih sesuai dengan dorongan asli dan yang murni untuk mengetahui serta melakukan sesuatu (aktivitas)”.<sup>37</sup>

Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Siswa ingin belajar agar kedepannya menjadi orang yang sukses. Proses belajar mengajar yang dimulai siswa tersebut tanpa adanya suruhan atau

---

<sup>35</sup>*Ibid*, h. 263

<sup>36</sup>M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2005), h. 57

<sup>37</sup>Helmut Nolker dan Eberhard Schoenfeldt, *Pendidikan Kejuruan: Pengajaran, Kurikulum, Perencanaan*, terj. Agus Setiadi, (Jakarta: PT Gramedia, 2002), h. 4

paksaan dari orang lain. Hal ini bahwa motivasinya datang dari dalam dirinya secara sadar.

Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi *intrinsik* memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan. Jadi, motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.<sup>38</sup>

Adapun komponen motivasi *intrinsik* adalah sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.<sup>39</sup>

Komponen motivasi *intrinsik* yang pertama, adanya hasrat dan keinginan berhasil. Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah tentu bahwa hasilnya akan lebih baik. Keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan sehingga siswa tidak mudah putus asa untuk mencapai keberhasilan yang diinginkan.

Kedua, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Misalnya dorongan ingin memperoleh kehidupan yang lebih baik maka siswa akan mementingkan belajar dibanding dengan yang lain, karena dengan belajar maka seseorang akan memperoleh kehidupan yang lebih baik dimasa depan dan belajar merupakan

---

<sup>38</sup> Sardiman A.M., *op. cit.*, h. 89-90

<sup>39</sup> Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), h. 23

salah satu kebutuhan manusia. Selanjutnya dengan adanya dorongan rasa ingin tahu maka akan berusaha untuk mencoba menyelesaikan setiap tugas sesulit apapun tugas itu. Dorongan untuk menyelesaikan tugas yang menantang dan sulit mencerminkan kuatnya dorongan keingintahuannya terhadap sesuatu.

Ketiga, adanya harapan dan cita-cita. Harapan didasari pada keyakinan bahwa seseorang akan dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya harapan ingin memperoleh kehidupan yang lebih baik dengan melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Harapan dan cita-cita dalam belajar merupakan tujuan hidup siswa, hal ini merupakan pendorong bagi seluruh kegiatan dan pendorong bagi belajarnya.

Konsep motivasi *intristik* ini, mengidentifikasikan tingkah laku seseorang yang termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas tertentu apabila ia merasa senang terhadap kegiatan yang akan dilakukan. Bilamana seseorang menghadapi tantangan dan ia merasa yakin dirinya mampu, maka biasanya orang tersebut akan mencoba melakukannya. Konsep ini menyarankan agar menggunakan aktivitas untuk meningkatkan kemampuan akademis bagi peserta didik. Sehingga dapat diartikan bahwa motivasi merupakan dorongan rasa ingin tahu yang menyebabkan seseorang untuk memenuhi kemauan atau keinginannya.

Pada prinsipnya motivasi *intrinsik* seseorang erat hubungannya dengan pencapaian prestasi atau hasil yang diinginkan. Demikian pula dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek yang mendorong perolehan hasil belajar yang baik.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup>Aliwar, *Hubungan Antara Kebiasaan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Filsafat Pendidikan Islam*, op. cit., h. 51

## **b. Motivasi *Ekstrinsik***

Motivasi *ektrinsik* adalah “motivasi atau tenaga-tenaga pendorong yang berasal dari luar dari anak”.<sup>41</sup> Motivasi *ekstrinsik* sebagai motivasi yang dihasilkan di luar perbuatan itu sendiri misalnya dorongan yang datang dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat yang berupa hadiah, pujian, penghargaan maupun hukuman.

Motivasi *ektrinsik* menurut Sardiman A.M. adalah “motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar”.<sup>42</sup> Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu bahwa besok pagi akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai yang baik, sehingga akan dipuji oleh teman-temannya. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapat nilai yang baik, atau agar mendapatkan hadiah. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu, motivasi *ekstrinsik* dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi *ekstrinsik* ini tidak baik dan penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi *ekstrinsik*.

---

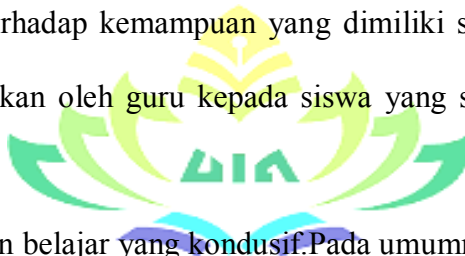
<sup>41</sup> Helmut Nolker dan Eberhard Schoenfeldt, *op. cit.*, 5

<sup>42</sup> Sardiman A.M, *op.cit.*, h. 90-91

Adapun komponen motivasi *ekstrinsik* adalah sebagai berikut:

1. Adanya penghargaan dalam belajar.
2. Lingkungan belajar yang kondusif.
3. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.<sup>43</sup>

Komponen motivasi *ekstrinsik* yang pertama, adanya penghargaan dalam belajar. Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penghargaan dalam belajar meliputi: penghargaan terhadap kemampuan yang dimiliki siswa itu sendiri dan penghargaan yang diberikan oleh guru kepada siswa yang sifatnya membangun motivasi belajarnya.



Kedua, lingkungan belajar yang kondusif. Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu, motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik dapat dipengaruhi lingkungan yang bersih. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar siswa, dengan demikian siswa mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasikesulitan atau masalah dalam belajar. Ketiga, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Baik simulasi atau permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai, sehingga minat belajar siswa semakin meningkat.

---

<sup>43</sup>Hamzah B Uno, *op. cit.*, h. 24

Dari uraian diatas, baik motivasi *intrinsik* maupun motivasi *ekstrinsik* perlu digunakan dalam proses belajar mengajar. Motivasi sangat diperlukan guna menumbuhkan semangat dalam belajar, lagi pula sering kali para siswa belum memahami untuk apa ia belajar hal-hal yang diberikan oleh sekolah. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar, karena itu motivasi terhadap pelajaran itu perlu dibangkitkan oleh guru sehingga para siswa mau dan ingin belajar.

### 3. Fungsi Motivasi Belajar Siswa

Motivasi akan mempengaruhi kegiatan individu untuk mencapai segala sesuatu yang diinginkan dalam segala tindakan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, menyatakan bahwa dalam belajar motivasi memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar.
- d. Membesarkan semangat belajar.
- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja.<sup>44</sup>

Sedangkan menurut Oemar Hamalik dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar* mengemukakan bahwa fungsi motivasi itu meliputi berikut ini:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *op. cit.*, h. 97

<sup>45</sup>Oemar Hamalik, *op. cit.*, h. 161



Hal tersebut dipertegas oleh Sardiman A.M. dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* yang menyebutkan bahwa motivasi memiliki tiga fungsi, yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.<sup>46</sup>

Dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar sangat penting sekali dimiliki oleh siswa, karena dengan adanya motivasi dalam diri siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar maka hasil belajarnya akan optimal. Makin tepat motivasi yang diberikan maka makin tinggi pula keberhasilan pelajaran itu. Jadi motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar siswa.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa**

Pada pembahasan sebelumnya sudah dijelaskan bahwa motivasi belajar terbagi menjadi dua, yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*.

Pernyataan ini mengandung pengertian bahwa motivasi seorang siswa untuk belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada dalam diri siswa, psikologi siswa, bakat, minat dan sebagainya. Selain itu, juga dipengaruhi oleh lingkungan di luar dirinya. Dalam hal ini Amir Daien Indrakusuma mengemukakan tiga hal yang dapat mempengaruhi motivasi *intrinsik*, sebagai berikut:

- a. Adanya Kebutuhan

Pada hakekatnya semua tindakan yang dilakukan manusia adalah untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab itu, kebutuhan dapat dijadikan sebagai salah

---

<sup>46</sup>Sardiman A.M, *op. cit.*, h. 85

satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Misalnya saja anak ingin bisa baca al Qur'an dengan baik, ini dapat menjadi pendorong yang kuat untuk belajar membaca al Qur'an.

b. Adanya pengetahuan tentang kemajuannya sendiri.

Pada dasarnya untuk mengetahui kemajuan yang telah diperoleh, berupa prestasi dirinya apakah sudah mengalami kemajuan atau sebaliknya mengalami kemunduran, maka hal ini dapat dijadikan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa akan terus berusaha meningkatkan intensitas belajarnya agar prestasinya juga terus meningkat.

c. Adanya aspirasi atau cita-cita.

Kehidupan manusia tidak akan lepas dari aspirasi atau cita-cita. Hal ini bergantung dari tingkat umur manusia itu sendiri. Mungkin anak kecil belum mempunyai cita-cita, akan tetapi semakin besar usia seseorang semakin jelas dan tegas dan semakin mengetahui jati dirinya dan cita-cita yang diinginkan. Aspirasi atau cita-cita dalam belajar merupakan tujuan hidup siswa, hal ini merupakan pendorong bagi seluruh kegiatan dan pendorong bagi belajarnya.<sup>47</sup>

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi *ekstrinsik* juga ada tiga menurut Amir Daien Indrakusuma, sebagai berikut:

a. Ganjaran

Ganjaran adalah alat pendidikan represif yang bersifat positif. Ganjaran diberikan kepada siswa yang telah menunjukkan hasil-hasil, baik dalam pendidikannya, kerajinannya, tingkah lakunya maupun prestasi belajarnya.

---

<sup>47</sup> Amir Daien Indrakusuma, *op. cit.*, h. 162

#### b. Hukuman

Hukuman adalah alat pendidikan yang tidak menyenangkan dan alat pendidikan yang bersifat negatif. Namun dapat juga menjadi alat untuk mendorong siswa agar giat belajar. Misalnya siswa diberikan hukuman karena lalai tidak mengerjakan tugasnya agar tidak mendapat hukuman.

#### c. Persaingan atau Kompetisi

Persaingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat mendorong kegiatan belajar siswa. Persaingan, baik individu maupun kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan adanya persaingan, maka secara otomatis seorang siswa atau sekelompok siswa akan lebih giat belajar agar tidak kalah bersaing dengan teman-temannya yang lain yang dalam hal ini diartikan sebagai “pesaing“. Akan tetapi yang perlu digaris bawahi adalah bahwa persaingan tersebut adalah ke arah yang positif dan sehat, yakni peningkatan hasil belajar.

Mencapai kesuksesan belajar perlu adanya kesiapan siswa untuk belajar dengan kondisi yang baik. Kondisi kesiapan siswa untuk belajar sangat mempengaruhi hasil belajar. Jika siswa belajar dalam keadaan tidak siap maka akan tidak menghasilkan tujuan yang maksimal, karena itu untuk melihat kesiapan siswa harus dilihat dari masing-masing kesiapannya apakah siswa sudah siap secara fisik, psikologis maupun lingkungan sosialnya, untuk mencapai siswa yang puas dalam belajar maka kebutuhan-kebutuhan siswa diharapkan terpenuhi. Kebutuhan tersebut di antaranya adalah kebutuhan fisik yang mencakup kesehatan fisik, tercapainya gizi dan nutrisi yang seimbang, serta apakah secara umur kronologis siswa sudah siap untuk sekolah ataukah belum.

Kebutuhan Psikologis, seperti kasih sayang, rasa aman, status, perhatian, kebebasan, prestasi dan pengalaman. Serta kebutuhan akan lingkungan sosial

termasuk hubungan dengan keluarga, sekolah dan masyarakat serta kebutuhan akan teman. Jelaslah sudah pentingnya motivasi belajar bagi siswa. Ibarat seseorang menjalani hidup dan kehidupannya, tanpa dilandasi motivasi maka hanya kehampaanlah yang diterimanya dari hari ke hari. Tetapi, dengan adanya motivasi yang tumbuh kuat dalam diri seseorang maka hal itu akan merupakan modal penggerak utama dalam melakoni dunia ini hingga nyawa seseorang berhenti berdetak. Begitu pula dengan siswa, selama ia menjadi pembelajar selama itu pula membutuhkan motivasi belajar guna keberhasilan proses pembelajarannya.

## 5. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Setiap orang pastinya membutuhkan bantuan orang lain dalam melakukan sesuatu, termasuk dalam membutuhkan motivasi dari orang lain untuk menuju kearah yang lebih baik. Demikian pula halnya dengan siswa yang membutuhkan motivasi baik dari guru, orang tua maupun teman untuk meraih kesuksesan. Motivasi *ekstrinsik* yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Di sini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia termotivasi untuk belajar. Ada beberapa strategi yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut:

- a. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik.
- b. Memberikan hadiah.
- c. Saingan/kompetensi.
- d. Pujian.
- e. Hukuman.
- f. Dorongan untuk belajar.
- g. Membantu kesulitan belajar peserta didik.
- h. Menggunakan metode yang bervariasi.
- i. Menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup>Moh.Uzer Usman, *op cit.*, h. 120

Keseluruhan strategi di atas mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dimana pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai tujuan instruksional khusus yang akan dicapai siswa. Semakin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar. Kemudian pada saat memberikan pertanyaan atau memberikan evaluasi kepada siswa ataupun setiap akhir semester, siswa yang berprestasi diberikan hadiah. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat. Disamping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi.

Guru juga harus berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya dan sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun. Sementara untuk siswa yang melakukan kesalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka guru memberikan hukuman yang sifatnya mendidik. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau berubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.

Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar salah satunya adalah dengan cara memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, membantu kesulitan belajar peserta didik secara individual maupun kelompok. Terkadang siswa merasa jenuh dan bosan dengan strategi atau metode yang digunakan oleh guru, maka cara mengatasinya adalah guru menggunakan metode yang bervariasi serta menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan menerapkan kesembilan pointer tersebut, maka siswa dengan sendirinya akan senantiasa termotivasi untuk belajar.

### C. Penelitian Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian akan dicantumkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini. Pokok yang dikaji dalam penelitian ini adalah hubungan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa, dengan objek penelitian yang bertempat di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.

Penelitian kebiasaan bermain *game*, sebelumnya memang telah ada penelitian yang dilakukan oleh saudara-saudara kita pada objek kajian tertentu dengan variabel yang sama atau dengan variabel yang berbeda, serta lokasi penelitian yang berbeda. Penelitian tersebut kemudian dijadikan salah satu bahan rujukan guna untuk melihat hasil dan posisi penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

1. Novia Ningsih Mahasiswa IAIN Kendari dengan judul “Hubungan Keaktifan Berorganisasi Mahasiswa Islam Pencinta Alam dengan Motivasi Belajar di IAIN Kendari”. Menyimpulkan bahwa terdapat hubungan keaktifan berorganisasi Islam pencinta alam dengan motivasi belajar di IAIN Kendari. Berdasarkan hasil uji  $t$ ,  $t_{hitung}=2,57$  dengan harga  $t_{tabel}=2,000$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,57>2,000$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara keaktifan

berorganisasi mahasiswa Islam Pecinta alam dengan motivasi belajar di IAIN Kendari.<sup>49</sup>

2. Liliani Agata mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Pengaruh Kegemaran Bermain *Game* Terhadap Kemampuan Menalar Siswa di SDN Premulung Nomor 94 Surakarta”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh positif kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa dengan hasil analisis regresi sederhana diperoleh persamaan  $Y = 26,64 + 0,74 X$ . Koefisien determinasi ( $r^2$ ) adalah sebesar 0,34 yang berarti bahwa pengaruh kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa 34%. Hasil analisis uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} (18,44) > t_{tabel} (1,67)$ . Maka, kegemaran bermain *game* memiliki pengaruh terhadap kemampuan menalar siswa di SDN Premulung Nomor 94 Surakarta.<sup>50</sup>

Perlu diketahui bahwa penelitian pertama, mengkaji terkait hubungan keaktifan berorganisasi mahasiswa islam pencinta alam dengan motivasi belajar di IAIN Kendari, sedangkan penelitian kedua mengkaji terkait pengaruh kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa di SDN Premulung Nomor 94 Surakarta. Penelitian yang akan dibahas oleh peneliti pada saat ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian pertama dan kedua. Persamaanya dengan penelitian pertama terletak pada variabel ke dua, namun berbeda pada

---

<sup>49</sup>Novia Ningsih, *Hubungan Keaktifan Berorganisasi Mahasiswa Islam Pencinta Alam dengan Motivasi Belajar di IAIN Kendari*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Kendari, 2015), h.99

<sup>50</sup>Liliani Agata, *Pengaruh Kegemaran Bermain Game Terhadap Kemampuan Menalar Siswa di SDN Premulung Nomor 94 Surakarta*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Surakarta, 2015), h. 60

variabel pertama dan lokasi penelitian. Sedangkan pada variabel kedua, persamaanya terletak pada bermain *game* dan perbedaanya terletak pada variabel kedua, dan lokasi penelitian. Penelitian saat ini memandang dari segi hubungannya kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data yang berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.<sup>51</sup>

Pembahasan hasil penelitian ini akan diuraikan dengan dua pendekatan analisis yaitu: Pertama, analisis statistik *deskriptif* maksudnya adalah pengolahan data berdasarkan kenyataan-kenyataan yang ditemui di lapangan secara objektif yang dituangkan dalam tabel distribusi frekuensi. Kedua, analisis statistik *inferensial* dimana data yang berupa angka-angka ditabulasikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi maksudnya adalah pengujian hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan statistik inferensial yaitu korelasi *product moment*.

Penelitian ini bersifat korelasional karena penelitian ini berusaha untuk menyelidiki korelasi antara dua variabel yaitu variabel kebiasaan bermain *game* sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwapadasekolahini

---

<sup>51</sup> Andi Hakim Nasution, *Panduan Berpikir Penelitian Secara Ilmiah Bagi Remaja*, (Jakarta: PT. Grafindo, 2002), h.1

terdapat masalah yang menarik untuk diteliti dan dikaji terkait hubungan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajarsiswa.

## **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini berlangsung sekitar empat bulan, terhitung sejak bulan Nopember 2017 sampai dengan bulan Maret 2018 atau sejak proposal diseminarkan sampai pada penyusunan laporan hasil penelitian (Tesis).

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Hadeli “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang berfungsi sebagai sumber data”.<sup>52</sup> Berdasarkan definisi tersebut, maka populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX yang memiliki kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa sebanyak 116 orang.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasinya.<sup>53</sup> Dalam melakukan penarikan sampel, peneliti menggunakan sistem *Purposive Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel.<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup>Hadeli, *Metode Penelitian Pendidikan Quantum Teaching*, (Ciputat: t.p., 2006), h. 67

<sup>53</sup>*Ibid.*, h. 68

<sup>54</sup>Bambang Prasetyo, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 135

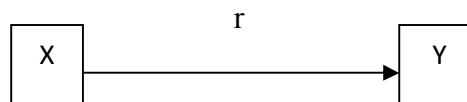
Dalam menentukan besarnya sampel penelitian, peneliti berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto yang mengatakan bahwa “Populasi kurang dari 100, lebih baik diambil semua, jika populasi penelitian mencapai lebih dari 100 orang dapat diambil antara 10%-15% atau 20%- 25%”.<sup>55</sup> Mengacu pada definisi tersebut, maka peneliti menarik sampel sejumlah 69 siswa.

Berdasarkan perhitungan diatas, maka sampel yang diambil adalah 116 siswa kelas IX yang memiliki kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

#### D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan aspek yang ingin diteliti dalam suatu penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel X (*Independent/* bebas) : Kebiasaan Bermain *Game*
2. Variabel Y (*Dependen/terikat*) : Motivasi Belajar Siswa



#### E. Teknik Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data adalah *field research* (penelitian lapangan) adalah penelitian yang dilakukan di lapangan untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan permasalahan.

---

<sup>55</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian “Suatu Pendekatan Praktek”*, Cet. IX. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 107

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. *Observasi* (pengamatan), yakni dengan mengamati secara langsung objek penelitian. Observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga pada obyek-obyek alam yang lain. Digunakan peneliti dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung dengan berbagai hal di lokasi penelitian yang dianggap berhubungan dengan topik yang diteliti, terutama mengamati.
2. *Questioner* (angket), yakni teknik pengumpulan data dengan cara mengedarkan sejumlah daftar pertanyaan tertulis kepada siswa yang berkaitan dengan kebiasaan bermain *game* dan motivasi belajar siswa.

Adapun jenis angket yang digunakan adalah jenis angket *Skala Likert* untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi siswa tentang variabel dalam penelitian ini dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

Nilai untuk jawaban pertanyaan positif

- |                  |     |
|------------------|-----|
| a. Selalu        | = 4 |
| b. Sering        | = 3 |
| c. Kadang-kadang | = 2 |
| d. Tidak pernah  | = 1 |

Nilai untuk jawaban pertanyaan negatif

- |                  |     |
|------------------|-----|
| a. Selalu        | = 1 |
| b. Sering        | = 2 |
| c. Kadang-kadang | = 3 |
| d. Tidak pernah  | = 4 |

3. Dokumentasi, yakni pengumpulan dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan penelitian ini dan dokumen-dokumen lainnya yang ada di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.

## F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian tentang hubungan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung, berupa angket yang dibuat item-itemnya sebagaimana diuraikan pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel X dan Y**

No	Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	
				(+)	(-)
1	Kebiasaan Bermain <i>Game</i>	1. Frekuensi dan Durasi bermain <i>game</i>	1. Bermain <i>game</i> satu sampai dua hari dalam satu minggu dan Bermain <i>game</i> kurang dari tiga jam per-hari 2. Bermain <i>game</i> lebih dari empat hari dalam satu minggu dan Bermain <i>game</i> selama empat jam per-hari	2,4	1,3
		2. Jenis – jenis <i>game</i>	1. Bermain <i>game</i> yang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh) (MMORPG) 2. Bermain <i>game</i> yang sifatnya mendapat <i>profit</i> /keuntungan bagi karakter <i>virtual</i> . (MMORTS) 3. Bermain <i>game</i> yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak (MMOFPS)	5 6 7	
		3. Dampak bermain <i>game</i>	1. Dampak positif bermain <i>game</i> a. Lebih berkonsentrasi b. Memotivasi siswa c. Meningkatkan kecepatan dalam mengetik d. Melatih kerjasama e. Menghilangkan stress	8 9 10 11 12	

			2. Dampak negatif bermain game: a. Menimbulkan efek ketagihan b. Mengganggu kesehatan c. Pemborosan d. Lupasegalahal e. Berkurangnya sosialisasi.		13,14 15 16,17 18 19,20
2	Motivasi Belajar Siswa	1. Motivasi Internal	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasi. 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	1, 4,5 6,7, 8,9 11	2, 3   10
		2. Motivasi Eksternal	1. Adanya penghargaan dalam belajar 2. Lingkungan belajar yang kondusif 3. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	12,13	14,15 16 17,18 19,20

## G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesalahannya suatu instrumen.<sup>56</sup> Sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud, untuk mencari validitas instrumen dapat digunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

<sup>56</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 144

Keterangan:

$r_{xy}$	= Koefisien korelasi <i>product moment</i>
$\sum XY$	= Jumlah hasil perkalian variabel X dan Y
$\sum X$	= Jumlah semua data variabel X
$\sum Y$	= Jumlah semua data variabel Y
$\sum Y^2$	= Jumlah semua data Y dikuadratkan
$\sum X^2$	= Jumlah semua data X dikuadratkan
N	= Jumlah responden. <sup>57</sup>

Kemudian hasil dari  $r_{xy}$  dikonsultasikan dengan harga kritis *product moment* ( $r_{tabel}$ ). Apabila hasil yang diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen tersebut valid pada tingkat signifikansi 5% dengan:  $df = N - 2$ .

Setelah dilakukan uji validitas instrumen terhadap sampel uji coba sebanyak 17 responden diperoleh hasil berikut:

- Hasil uji validitas pada variabel kebiasaan bermain game menunjukkan bahwa dari 20 butir instrumen yang diujicoba dinyatakan valid.
- Hasil uji validitas pada variabel motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa dari 20 butir instrumen yang diujicoba dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian untuk variabel kebiasaan bermain game dengan motivasi belajar siswa terdapat 20 butir soal untuk masing-masing variabel, bahwa 40 butir soal tersebut valid.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, untuk menguji instrumen digunakan rumus *cronbach alpha* sebagai berikut:

---

<sup>57</sup> *Ibid.*,

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sum \sigma t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen  
 $K$  = Banyaknya butir pertanyaan  
 $\sum \sigma b$  = Jumlah varians butir  
 $\sigma t$  = Varians total.<sup>58</sup>

Memperoleh varians butir di cari terlebih dahulu setiap butir,

kemudian di jumlahkan. Rumus yang digunakan untuk mencari varians adalah:

$$\sigma = \frac{\sum (X^2) - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$\sigma$  = Varians tiap butir  
 $X$  = Jumlah skor  
 $N$  = Jumlah responden.<sup>59</sup>

Selanjutnya hasil uji reliabilitas angket penelitian dikonsultasikan dengan harga  $r_{\text{produt moment}}$  pada taraf signifikan 5 %. Jika harga  $r_{11} > r_{\text{table}}$  maka instrument dapat dikatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas instrumen dapat dikemukakan sebagai berikut:

- Hasil uji reliabilitas pada variabel kebiasaan bermain game menunjukkan bahwa  $r_{11} = 0,83 > r_{\text{tabel}} = 0,349$  dengan taraf signifikasi 5%. Nilai koefisien reliabilitas lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument variabel kebiasaan bermain game dinyatakan reliabel.
- Hasil uji reliabilitas pada variabel motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa  $r_{11} = 0,89 > r_{\text{tabel}} = 0,349$  dengan taraf signifikasi 5%. Nilai koefisien reliabilitas

<sup>58</sup> *Ibid.*, h. 172

<sup>59</sup> *Ibid.*,



lebih besar dari  $r_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument variable motivasi belajar siswa dinyatakan reliabel.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian untuk variabel kebiasaan bermain game dengan motivasi belajar siswa terdapat 20 butir soal untuk masing-masing variabel, bahwa 40 butir soal tersebut reliabel.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Deskriptif

Dimaksudkan untuk mendeskriptifkan karakteristik data dari masing-masing variabel yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, menggunakan

rumus: 
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentase

n = *Number of cose* (jumlah frekuensi/banyaknya individu).<sup>60</sup>

Tabel distribusi frekuensi relatif ini juga dinamakan tabel persentase yang kemudian diinterpretasikan dalam bentuk uraian yang kemudian ditarik kesimpulan. Hasil pengelolaan analisis data pada variabel X dan Y penelitian ini dijelaskan dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Kategori Perolehan Angket**

Interval Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang

<sup>60</sup>Ety Nur Inah, *Statistik Pendidikan*, (Kendari: Istana Professional, 2007), h. 14

21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangatrendah <sup>61</sup>

## 2. Analisis Inferensial

Selanjutnya pada analisis inferensial dilakukan dengan terlebih dahulu menggunakan uji normalitas untuk menguji normal dan tidaknya data penelitian

dengan rumus kemiringan kurva yaitu:  $Km = \frac{X - Mo}{SD}$

Keterangan:

X = Rata-rata variabel penelitian

Mo = Modus variabel penelitian

SD = Standar deviasi variabel penelitian.<sup>62</sup>

Selanjutnya untuk menguji korelasi (r) hubungan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung, menggunakan rumus *product moment (Person)* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2) (\sum y^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum x^2$  = Jumlah deviasiskorvariabel x setelahterlebihdahuludikuadratkan

$\sum y^2$  = Jumlah deviasiskorvariabel y setelahterlebihdahuludikuadratkan.<sup>63</sup>

Setelahdiperolehangkaindekskorelasi “r” *product moment* maka dilakukan interpretasi secara sederhana yaitu dengan mencocokkan hasil penelitian dengan angka indeks korelasi “r” *product moment* seperti di bawah ini.

<sup>61</sup>*Ibid.*,

<sup>62</sup>Suharsimi Arikunto, *op. cit.*, h. 154

<sup>63</sup>Burhan, *Teknik Analisa Data Statistik Pendidikan*, (Kendari: LPSK Quantum, 2011), h.

**Tabel 3**  
**Interpretasi Data**

Besarnya “r” <i>product moment</i> ( $r_{xy}$ )	Interprestasi
0,90 – 1,00	Hubungan positif yang sangat kuat
0,70 – 0,90	Hubungan positif yang kuat
0,40 – 0,70	Hubungan positif yang sedang
0,20 – 0,40	Hubungan positif yang rendah
0,00	Tidak terdapat hubungan
(-0,20) – (-0,40)	Hubungan negatif yang rendah
(-0,40) – (-0,70)	Hubungan negatif yang sedang
(-0,70) – (-0,90)	Hubungan negatif yang kuat
(-0,90) – (-1,00)	Hubungan negatif yang sangat kuat

Selanjutnya guna mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel X sebagai variabel bebas terhadap Y sebagai variabel terikat, maka digunakan rumus koefisien determinasi dengan rumus sebagai berikut:  $KD = r^2 \times 100\%$

Keterangan:

KD = Nilai koefisien Determinasi

$r^2$  = Nilai koefisien korelasi *product moment*.<sup>64</sup>

Dilanjutkan dengan uji signifikansi dengan menggunakan rumus sebagai

berikut: 
$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$t_{hitung}$  = Nilai signifikansi

r = Nilai koefisien korelasi

n = Jumlah sampel.<sup>65</sup>

<sup>64</sup>Riduwan, *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 129

<sup>65</sup>*Ibid.*, h. 127

Kaidah pengujian :

- ✓ Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka tolak  $H_0$  terima  $H_1$  artinya signifikan, dan
- ✓ Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka tolak  $H_1$  terima  $H_0$  artinya tidak signifikan.

Dimana :

- ✓  $H_1$  : Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.
- ✓  $H_0$ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **F. Gambaran Umum SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung**

##### **1. Sejarah Berdiri dan Berkembangnya**

Pada awal berdirinya SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung diprakarsai oleh ketua Yayasan Dian Cipta Cendikia yang pada saat itu masih menaungi Akademik bahasa asing atau dikenal dengan DCC ABA Bandar Lampung.

Pada saat itu beberapa tokoh pendidikan Lampung mengajukan pendirian sekolah yang berbasis teknologi informasi.

Tepatnya pada tanggal 06 Nopember 2007 menjadi langkah awal dari sebuah gagasan mulia untuk memberikan kontribusi bagi pendidikan yang lebih baik dengan mendirikan SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung. Gagasan ini terbentuk melalui forum diskusi antara beberapa tokoh pendidikan terkait, khususnya yang berada dalam naungan Yayasan Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung, yang dalam hal ini adalah Drs. Gunadi Rusydi, M.Kom dan Mariani Fourina, S.E. sebagai pemilik yayasan.

Realisasi gagasan mulia ini adalah berdirinya gedung utama SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung diatas lahan seluas 6000 m2 yang pada saat itu adalah bangunan tempat tinggal Drs. Gunadi Rusydi, M.Kom dan keluarga yang berlokasi di jalan Purnawirawan No. 114 Gunung Terang Langkapura Bandar Lampung.

Dengan konsep awal sebagai pendidikan formal yang terkondisikan dengan lingkungan yang nyaman seperti berada dirumah sendiri, sehingga siswa

tidak merasa bosan dan jenuh dengan kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan.

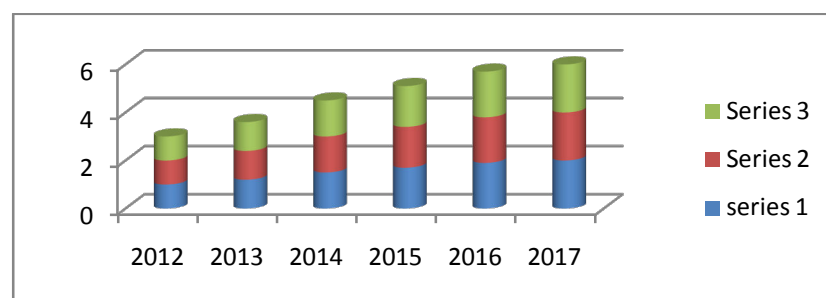
Dengan ijin Allah, pada bulan Juli 2008 SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung dapat menjalankan fungsinya sebagai salah satu sekolah yang mempunyai cita-cita besar, yaitu menjadi sekolah berwawasan internasional dengan memberikan pendidikan seimbang antara intelektualitas dan spiritualitas yang diintegrasikan dengan teknologi modern dan berkomitmen secara kuat untuk membangun karakter Islam dalam setiap diri pribadi di lingkungan sekolah sebagai landasan untuk masa depan yang terbaik.

Pada periode angkatan pertama tahun pelajaran 2008/2009 SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung mampu merekrut siswa dengan jumlah 64 siswa yang berasal dari kota Bandar Lampung, Pringsewu, dan kabupaten lain yang ada di Propinsi Lampung dengan jumlah rombel 3 ruangan dengan setiap ruangan berkapasitas 20 sampai 25 siswa.

Pada tahun pelajaran berikutnya, animo masyarakat untuk menyekolahkan anaknya serta belajar di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung sangat meningkat, sebagaimana yang tertera dalam grafik dibawah ini.

**Grafik 1**

**Grafik penerimaan siswa baru SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung**



## **2. Visi Misi dan Tujuan SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung**

### **a. Visi**

Menjadi lembaga pendidikan Islam yang unggul guna menghasilkan generasi muda yang taqwa, cerdas, terampil, mandiri, islami serta berwawasan Internasional.

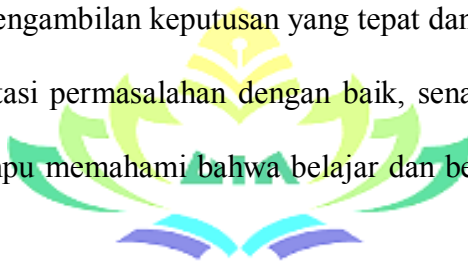
### **b. Misi**

1. Melaksanakan pendidikan yang mengembangkan berbagai potensi kecerdasan emosiaonal seperti IQ, EQ, SQ, AQ dengan pola pembelajaran terpadu, seimbang dunia dan akhirat.
2. Mengimplementasikan pendidikan yang mengintegrasikan sisi keilmuan dan keislaman dengan media teknologi informasi.
3. Melaksanakan pendidikan yang berorientasi pada pemahaman bahwa segala ilmu yang dipelajari baik ayat qauliyah (Alqur'an) maupun ayat qauniyah (sains) adalah dalam rangka ibadah.
4. Menciptakan suasana pendidikan yang mampu membangun akhlak sesuai tuntunan Al Qur'an dan Al Hadits.
5. Menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan berwawasan global.

### **c. Tujuan**

1. Siswa mampu terbiasa menggunakan bahasa Inggris dan bahasa Arab dengan baik dan benar.
2. Siswa mampu membaca dan memahami Alqur'an dengan baik dan benar serta mampu menghafal Alqur'an juz 29 dan 30 yang telah diprogramkan.

3. Siswa mampu menghafal hadits-hadits pilihan, akhlak yang mulia dengan mengamalkan amalan-amalan sunnah yang dianjurkan.
4. Siswa mampu lulus Ujian Nasional dengan baik dan dapat diterima di jenjang sekolah yang lebih tinggi sesuai harapan bersama.
5. Siswa mampu mengaplikasikan berbagai macam program aplikasi komputer, internet, design grafis, multimedia, dan sebagainya.
6. Siswa mampu berkomunikasi, memimpin, dan bekerja dalam kelompok serta mempunyai inisiatif pengambilan keputusan yang tepat dan cepat.
7. Siswa mampu mengatasi permasalahan dengan baik, senantiasa berfikir logis dan ilmiah, serta mampu memahami bahwa belajar dan bekerja adalah sebuah ibadah.



#### **a.Keadaan Guru**

Guru merupakan motivator, fasilitator dan dinamisator dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini tidak dapat berlangsung dengan baik dan efektif tanpa bantuan dan kehadiran seorang guru, maka pendidikan tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, untuk menunjang pelayanan pendidikan di SMP IT AR RAIHAN tentunya sangat dibutuhkan tenaga pengajar professional pada bidangnya.

Berdasarkan input data SMP IT AR RAIHAN tahun ajaran 2016/2017 memiliki guru sebanyak 52 dengan kompetensi keahlian yang berbeda-beda. Dari jumlah guru 52 tersebut sebagian memegang mata pelajaran yang sesuai dengan kompetensi keahlian mereka, sebagian pula tidak. Namun, dari sejumlah guru tersebut tidak ada guru berstatus PNS, dan perlu diketahui bahwa mayoritas guru



tersebut berkualifikasi pendidikan strata 1(S1), dan beberapa guru berkualifikasi pendidikan strata 2 (S2), dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2**  
**Keadaan Guru SMP IT ARRAIHAN Bandar Lampung**

No.	Nama	Mata Pelajaran Yang Diampu	Lulusan
1	Zaiyad Namiri, M.Pd.I	PAI	S2 IAIN Raden Intan Lampung
		Kepala Sekolah	
2	Fahrul Rozi, Lc., M.Sos.I	PAI Kepala Sekolah	S2 IAIN Raden Intan Lampung
3	M. Farhan Syakur, S.Hum	Ilmu Alquran*	S2 Universitas Lampung
		PPKn	
		Waka Kurikulum	
4	Halimah Sa'diyah, S.Pd	Bahasa Arab Ilmu Alquran* Tahfidz Alquran HRT Kelas VII-A	S1 UIN Malang
5	Surya Darma, S.Pd.I	Bahasa Arab	S1 IAIN Raden Intan Lampung
		Ilmu Alquran*	
		Tahfidz Alquran	
		HRT Kelas VII-B	
6	M. Nazir, S.H.I	Bahasa Arab	IAIN Raden Intan Lampung
		Ilmu Alquran*	
		Tahfidz Alquran	
		HRT Kelas VII-C	
7	Subandi, S.Pd.I	Bahasa Arab	S1 IAIN Raden Intan Lampung
		Ilmu Alquran*	
		Tahfidz Alquran	
		HRT Kelas VII-D	
8	Zulfikar M.N., S.H.I., M.Pd.I	Bahasa Arab Ilmu Alquran Tahfidz Alquran Wali kelas VIII-A	S2 IAIN Raden Intan Lampung
9	Mulyadi SR., Lc.	Bahasa Arab	S2 UIN Raden Intan Lampung
		Ilmu Alquran*	
		Tahfidz Alquran	
		Wali kelas VIII-B	

10	Antoni, S.Pd.I.	Bahasa Arab	S1 IAIN Raden Intan Lampung
		Ilmu Alquran*	
		Tahfidz Alquran	
		Wali kelas VIII-C	
11	Siti Adawiyana, S.Pd.I.	Bahasa Arab	S1 IAIN Raden Intan Lampung
		Ilmu Alquran*	
		Tahfidz Alquran	
		Walikelas VIII-D	
12	Hendro Suhartono, M.Pd.	Bahasa Arab Ilmu Alquran Tahfidz Alquran HRT Kelas IX-A	S2 STKIP Bandar Lampung
13	Faruqi Ageng Suwawi, S.Si.	Bahasa Arab	S1 UGM Yogyakarta
		Ilmu Alquran	
		Tahfidz Alquran	
		HRT Kelas IX-B	
14	Hairul Razikin, S.Pd.I	Bahasa Arab	S2 UIN Raden Intan Lampung
		Ilmu Alquran	
		Tahfidz Alquran	
		HRT Kelas IX-C	
15	Ratna Sari, S.Pd.	Bahasa Arab	S1 Universitas Lampung
		Ilmu Alquran	
		Tahfidz Alquran	
		HRT Kelas IX-D	
16	Diani Mardiaty, M.H.I	Bahasa Arab	S2 IAIN Raden Intan Lampung
		Ilmu Alquran	
		Tahfidz Alquran	
		HRT Kelas IX-E	
17	Nopita, S.Pd.I	Bahasa Arab Ulumul Qur'an Tahfidz Alquran HRT kelas 12-A	S2 IAIN Raden Intan Lampung
18	Najih Mustofa, S.H.I	Bahasa Arab	S2 IAIN Raden Intan Lampung
		Ulumul Qur'an	
		Tahfidz Alquran	
		HRT kelas 12-B	
19	Hardiman, S.Pd.I	Bahasa Arab	S1 IAIN Raden Intan Lampung
		Ilmu Alquran	
		Tahfidz Alquran	
		HRT kelas 10-A	
20	A. Qory Mubarak, S.Pd.I	Bahasa Arab	S2 IAIN Raden Intan

		Ilmu Alquran	Lampung
		Tahfidz Alquran	
		HRT kelas 10-B	
21	Ahmad Sofwan, M.Pd.I	Bahasa Arab	S2 IAIN Raden Intan Lampung
		Ulumul Qur'an	
		Tahfidz Alquran	
		HRT kelas 11-A	
22	Ammi Mubarak Saudagar, S.T	Bahasa Arab	S1 IAIN Raden Intan Lampung
		Ulumul Qur'an	
		Tahfidz Alquran	
		HRT kelas 11-B	
23	Miryanto, S.Pd.I	PAI	S2 IAIN Raden Intan Lampung
24	Intan	PKn	S1 Universitas Lampung
25	Kesuma Ariyanti, S.Pd.	B. Indonesia Kepala Perpustakaan	S1 Universitas Lampung
26	Indah Meilina	B. Indonesia Bim-UN	S1 Universitas Lampung
27	Viki Yuli Astuti, S.Pd	B. Indonesia Bim-UN	S2 Universitas Lampung
28	Rosidah, S.Pd.	B. Indonesia Bim-UN	S1 Universitas Lampung
29	Dila Saktika Negara, S.Pd	Matematika	S2 Universitas Lampung
30	Julianti Mustika, S.Pd	Matematika	S2 Universitas Lampung
31	M. Firmansyah, S.Pd	Matematika Bim-UN MTK **	S2 Universitas Lampung
32	Kamsuri, S.Pd	Matematika Matematika Peminatan	S1 Universitas Lampung
33	Ashepi Zulham, S.Pd	B. Inggris Waka Kesiswaan	S2 STKIP Bandar Lampung
34	Agustiawan, S.Pd	B. Inggris Bim-UN B. Inggris **	S2 Universitas Lampung
35	Rika Damayanti	B. Inggris Bim-UN B. Inggris **	S1 Universitas Lampung

36	Nurina Ulfa, S.Pd.	B. Inggris B. Inggris (Lintas Minat)	S1 Universitas Lampung
37	Levi Prihata, S.Pd	Fisika	S2 Universitas Lampung
		Fisika (Lintas Minat)	
		Kepala Labor	
38	Revny Putri, S.Si	IPA	S2 Universitas Lampung
		Biologi	
39	Angga Prayoga, S.Pd	IPA	S2 Universitas Lampung
		Bim-UN IPA	
		Biologi	
40	Sunaryo Romli, S.Pd.	IPA	S2 Universitas Lampung
		Fisika	
41	Hernawan, S.Si	IPA	S2 Universitas Lampung
		Kimia	
		Waka Kurikulum	
42	Siska Rati, S.Sos	IPS	S2 Universitas Lampung
43	Putri Yulianti, S. Pd	IPS	S1 Universitas Lampung
		Seni Budaya	
44	Maria Alifa, S.Pd	Geografi	S1 Universitas Lampung
		Sosiologi	
45	Andri Satria, S.E	Sejarah	S1 Universitas Lampung
		Sejarah Ind	
		Ekonomi	
46	Dini Novita Sari, S.Pd	IPS Seni Budaya	S1 Universitas Lampung
47	Feri Yunizar, S.Pd	Olahraga	S1 Universitas Lampung
48	Arna Noprisa, S.Pd	Olahraga	S1 Universitas Lampung
49	Mas Rahmat, A.Md	TIK	S1 DCC Bandar Lampung
50	Yulia Vrawati, S.Kom	TIK Entrepreneurship	S1 Universitas Lampung
51	Meilinda Rosa Dhaniar, S.Psi	BK	S1 Universitas Indonesia
52	Endah Nurul Novianti, S.Pd	BK	S1 Universitas Lampung

Sumber : Data Sekolah SMP IT Ar Raihan tahun 2016-2017

## b. Keadaan Siswa

Siswa atau peserta didik merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan dalam berlangsungnya proses pembelajaran, sebab pendidikan tidak akan berjalan tanpa adanya siswa atau peserta didik. Demikian siswa menempati sentral dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka seorang pendidik harus mengetahui siswanya berkaitan dengan kepribadiannya melalui intelektualnya. Berdasarkan input data SMP IT AR RAIHAN kelas IX tahun ajaran 2016/2017 memiliki siswa dengan jumlah 116 orang yang tersebar pada tiap kelas, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3**

**Data Siswa SMP IT AR RAIHAN Kelas IX Tahun Ajaran 2016/2017**

No	Nama	Kelas	Keterangan
1	ABDUL HAMID	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
2	AMANDA NABILA PUTRI Y	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
3	ASTRIA MAGHFIROH N	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
4	AUDY NADHIFA SALSABILLA S	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
5	CALVIN GUSTI AL FAUZAAN	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
6	CARISSA SHELA MAY ELVINA	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
7	DHEA AURELIA	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
8	DUTA ADJIE NARANTAKA	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
9	DZIKRI DIAN ANNABAWI	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
10	ERLIN FEBRIANTI	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
11	EZRA AVISA SALSABILA	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
12	KEYSA ALIFA RUQAYYA	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
13	M. SHAHIH INDRA SAKTI	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
14	M. SURYA SAPUTRA	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki

15	MUHAMMAD IQBAL	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
16	MUHAMMAD NUR HADI	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
17	MUHAMMAD NURIL ALFIAN	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
18	MUHAMMAD TEUKU ALFARISI J	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
19	MUTIARA KURNIA PUTRI	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
20	NABILA PUSPITASARI	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
21	SALSABILA KHALISA TSURAYA	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
22	SALSABILA SHAHIBAH S	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
23	SULAIMAN ALAUDIN SUBHI	IX A ( Al Azhar)	Laki-laki
24	ZAALFAA LISDAR NURHALIZA	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
25	ZAHARANI PUTRI RAMADHANI	IX A ( Al Azhar)	Perempuan
26	ABBYL MOHAR MUHAMMAD	IX B ( Oxford )	Laki-laki
27	ALYSA ASTRY DJAYANTI	IX B ( Oxford	Perempuan
28	APRILIA SARAH ROSHENDRA	IX B ( Oxford	Perempuan
29	ARIF MUKTI FADHILLAH	IX B ( Oxford	Laki-laki
30	BELITA ARYANI PUTRI	IX B ( Oxford	Perempuan
31	EGY ANUGRAH SAGALA	IX B ( Oxford	Laki-laki
32	FARAJ RIZKA RAHARDIAN	IX B ( Oxford	Laki-laki
33	FAROUQ AKBAR ALDY	IX B ( Oxford	Laki-laki
34	FEBRIANKA JAYA NUGRAHA D	IX B ( Oxford	Laki-laki
35	K. SYCHO ISWARI. R	IX B ( Oxford	Perempuan
36	KARBELA BOLIVIA RAHMA L	IX B ( Oxford	Perempuan
37	LUTFI JORDAN	IX B ( Oxford	Laki-laki
38	MELANI OKTAVIANI	IX B ( Oxford	Perempuan
39	MIRZA TAUFIQURRAHMAN	IX B ( Oxford	Laki-laki
40	MUHAMMAD IKHWAN LUZMAN	IX B ( Oxford	Laki-laki
41	MUHAMMAD MALIK ABIGHANI	IX B ( Oxford	Laki-laki

42	MUHAMMAD RHAINDAR A	IX B ( Oxford	Laki-laki
43	MUHAMMAD SULTHAN P	IX B ( Oxford	Laki-laki
44	MUHAMMAD TEGAR SYARIF A	IX B ( Oxford	Laki-laki
45	NABILA RATNA AZ-ZAHRA	IX B ( Oxford	Perempuan
46	NINDYA DAYITA HAPSARI	IX B ( Oxford	Perempuan
47	NINGRUM PUTRI CAHYANI	IX B ( Oxford	Perempuan
48	RAHANDITTO ACHMAD ZULFI	IX B ( Oxford	Laki-laki
49	RIZQI BONAR SYAHPUTRA P	IX B ( Oxford	Laki-laki
50	TAUFIK HIDAYATULLAH	IX B ( Oxford	Laki-laki
51	AFNAN LATHIF FAADHILLAH	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
52	AKHMAD ARIQ AKBAR	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
53	ALGHANYYU RACHA SABRINA	IX C (Ummul Quro)	Perempuan
54	ALIFianto FIRMANSYAH	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
55	AMANDA KHOIRUNNISA	IX C (Ummul Quro)	Perempuan
56	AMMA AZLIAN SAPUTRI	IX C (Ummul Quro)	Perempuan
57	ANNISA HASANAH	IX C (Ummul Quro)	Perempuan
58	ASHIFA SILA ANISSAQINAH	IX C (Ummul Quro)	Perempuan
59	AULIA NURRAHMAN SYARIEF	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
60	DIMAS FATURROHIM	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
61	FERNANDA M. ADHIA	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
62	INAYYA PUTRI MAYORIZ	IX C (Ummul Quro)	Perempuan
63	KENDRA TIFAROGAWA	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
64	LULUK KHOTIJAH	IX C (Ummul Quro)	Perempuan
65	LUTFI BINTANG KIRANA	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
66	M. BIMA RANDI UTAMA PUTRA	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
67	M. HAFIZH RISQULLAH	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
68	M. WINARYA SEPINDIARTO	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki

69	MUHAMMAD ILHAM ARABI	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
70	MUHAMMAD ZAKY SYAH LUBIS	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
71	NADILA RAHMA DONNA	IX C (Ummul Quro)	Perempuan
72	NUR SADRINA PUTRI AMANDA	IX C (Ummul Quro)	Perempuan
73	SADDAM ATHALLAH HIMAWAN	IX C (Ummul Quro)	Laki-laki
74	ABDU MALIKULMULKI RIFALDI	IX D (Harvard)	Laki-laki
75	ADUBA MAUZIHAN AMRICH	IX D (Harvard)	Perempuan
76	AIMAN DHAFHA HARIS PUTRA	IX D (Harvard)	Laki-laki
77	AL SAYEED ZIKRA R	IX D (Harvard)	Laki-laki
78	AZZARINE NABILA SURYADANA	IX D (Harvard)	Perempuan
79	DEWA ALFIANTA DEM	IX D (Harvard)	Laki-laki
80	DIMAS RIFQI ATHALLAH	IX D (Harvard)	Laki-laki
81	DZAKY TAMIR ALTHAFAH	IX D (Harvard)	Laki-laki
82	FAIZAL GALIH PRAYOGA	IX D (Harvard)	Laki-laki
83	IBRAHIMA DZIKRI ABDILLAH	IX D (Harvard)	Laki-laki
84	IMESHYA ZEVANA	IX D (Harvard)	Perempuan
85	ISLAMY RAISHA AZZAHRA	IX D (Harvard)	Perempuan
86	M. GHIBRAS ABIGAIL	IX D (Harvard)	Laki-laki
87	M. NATHAN RAYHAN	IX D (Harvard)	Laki-laki
88	MUHAMAD IVAN AULIA R	IX D (Harvard)	Laki-laki
89	MUHAMMAD DELVINO AFZAL P	IX D (Harvard)	Laki-laki
90	MUHAMMAD INDHY NABEEL A	IX D (Harvard)	Laki-laki
91	MUHAMMAD RAIHAN	IX D (Harvard)	Laki-laki
92	NURUL FADHILA	IX D (Harvard)	Perempuan
93	RADIN GHEFIRA NAURA SYAREL	IX D (Harvard)	Perempuan
94	SYADZA NABILA SYARIF	IX D (Harvard)	Perempuan
95	ZIFA AISHA VANADIS	IX D (Harvard)	Perempuan



96	DIAH WULAN NURFADILAH	IX E (Nizamiyah)	Perempuan
97	INTAN SABRINA	IX E (Nizamiyah)	Perempuan
98	KEMAL HIDAYAT	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
99	M. FARIST GILBRANT	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
100	M. FIQDAWAN RECOMARTAGA	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
101	M. GATHAN RAPOUNDRAL ILYAS	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
102	M. RIDHO SATRIA RAMADHAN	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
103	MUHAMMAD AKHTAR ROMERO	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
104	MUHAMMAD FARREL CESARIO	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
105	MUHAMMAD FARUQY NOER	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
106	MUHAMMAD RAMADHANY	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
107	MUHAMMAD RAYZA R	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
108	MUHAMMAD RIDWAN	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
109	NOLA AMALLIA PUTRI	IX E (Nizamiyah)	Perempuan
110	NUR ATHIA	IX E (Nizamiyah)	Perempuan
111	RASYA RAIHANAH	IX E (Nizamiyah)	Perempuan
112	RAY FERDINAN	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
113	REYZA AHMAD NURSYAWAL	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
114	SHAFAR KARSEVA	IX E (Nizamiyah)	Perempuan
115	TAUFIQ QURRAHMAN	IX E (Nizamiyah)	Laki-laki
116	THIFALLY ANANDA KUSMANTO	IX E (Nizamiyah)	Perempuan
			L = 69 P = 47

*Sumber: Dokumen Kantor SMP IT AR RAIHAN Tahun Ajaran 2016/2017*

Tabel diatas menunjukan bahwa tahun ajaran 2016/2017 keadaan siswa SMP IT AR RAIHAN kelas IX berjumlah 116siswa yang terdiri dari 69laki-laki dan 47 perempuan yang tersebar pada tiap-tiap kelas.

### 3. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP IT AR RAIHAN

Sarana dan prasarana pendidikan berfungsi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar-mengajar dan merupakan instrumen yang tidak dapat dipisahkan dari pelaksanaan pendidikan, tujuannya adalah untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran yang diinginkan SMP IT AR RAIHAN .

Sarana dan prasarana merupakan salah satu hal mutlak diperlukan, dalam arti bahwa proses belajar-mengajar tidak akan dapat terlaksana dengan baik dan lancar sesuai dengan apa yang diharapkan, jika tidak dilengkapi oleh sarana dan prasarana yang memadai. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMP IT AR RAIHAN dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel4**  
**Keadaan Sarana dan Prasarana SMP IT AR RAIHAN**

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Ket
1	Ruang kantor Kepsek	1 unit	Baik
2	Laboratorium	4 unit	Baik
3	Masjid	1 unit	Baik
4	Ruang guru	1 unit	Baik
5	Ruang perpustakaan	1 unit	Baik
6	Ruang TU	1 unit	Baik
7	UKS	1 unit	Baik
8	Ruang belajar	19 unit	Baik
9	Meja/Kursi siswa	649 unit	Baik
10	Meja/Kursi Guru	22 unit	Baik
11	Papan tulis	22 unit	Baik
12	Lemari buku	22 unit	Baik

13	Halaman upacara	1 unit	Baik
14	Lapangan Futsal	1 unit	Baik
15	Aula	1 unit	Baik
16	WC/Kamar mandi/guru/siswa	7 unit	Baik
17	Tempat sampah	12 unit	Baik
18	Jam dinding	23 unit	Baik
19	Printer	3 unit	Baik
20	Modul instalasi listrik	1 unit	Baik
21	Ruang IT	1 unit	Baik
22	Pos Security	1 unit	Baik
23	Kantin sekolah	1 unit	Baik

*Sumber: Dokumen Kantor SMP IT AR RAIHAN Tahun Ajaran 2016/2017*

Tabel di atas menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMP IT AR RAIHAN cukup memadai. Melalui pengamatan peneliti bahwa sarana dan prasarana ini semuanya layak digunakan peserta didik.

#### **4. Kurikulum dan Penerapannya**

Kurikulum adalah tahapan awal dalam menjalankan suatu kegiatan belajar-mengajar dalam suatu lembaga pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum merupakan pedoman pengajaran yang harus dilaksanakan oleh setiap tenaga pengajar. S. Nasution, mendefinisikan kurikulum adalah suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar-mengajar di bawah tanggungjawab dan bimbingan sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarannya.<sup>66</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah segala pengalaman dan kegiatan belajar yang telah disusun dan direncanakan yang harus dikuasai oleh siswa di bawah pengawasan dan tanggung

<sup>66</sup>S. Nasution, *Kurikulum Pengajaran*, (Jakarta: Bima Aksara, 2009), h. 76

jawab sekolah, baik yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas atau sekolah untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

SMP IT AR RAIHAN dalam penyusunan kegiatan belajar-mengajar selalu berusaha mengacu untuk menetapkan tujuan-tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses program pembelajaran dalam suatu pelajaran. Adapun kurikulum yang diterapkan di SMP IT AR RAIHAN adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai hasil wawancara, dengan kepala sekolah yang mengatakan: “Bahwa kurikulum yang kami gunakan dalam melaksanakan kegiatan proses belajar-mengajar mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)”.<sup>67</sup>

#### **G. Kebiasaan Bermain *Game* di SMP IT AR RAIHAN**

Kebiasaan bermain *game* adalah sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan. Kebiasaan bermain *game* dapat dilihat dari seberapa sering seseorang melakukan kegiatan tersebut dalam satu minggu dan seberapa lama waktu yang digunakan untuk setiap permainan.<sup>68</sup>

Kebiasaan bermain *game* dalam penelitian ini diukur dengan memperhatikan dimensi-dimensi yang meliputi: Frekuensi dan durasi bermain *game*, jenis-jenis *game*, dampak bermain *game*.<sup>69</sup> Adapun untuk lebih jelasnya

---

<sup>67</sup>Zaiyad Namiri, *Kepala Sekolah SMP IT AR RAIHAN, Wawancara* (28 Desember 2017)

<sup>68</sup>Dara Malahayati, *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok, 2012), h. 24, (30 November 2017)

<sup>69</sup>Ardanareswari Ayu Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*, (Jurnal, 2013), h. 10, (30 November 2017)

tentang kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN akan diuraikan satu persatu pada tiap indikator dalam bentuk tabel frekuensi.

Pengukuran atas variabel kebiasaan bermain *game* dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir (angket setelah uji validitas). Alternatif jawaban disusun dengan menggunakan *Skala Likert*, dengan 4 opsi jawaban dengan skor pilihan masing-masing, untuk pertanyaan positif yaitu: (a) selalu, dengan skor 4; (b). sering, dengan skor 3; (c). kadang-kadang, dengan skor 2; (d). tidak pernah, dengan skor (1). Sebaliknya pemberian skor dengan pertanyaan negatif menggunakan nilai skor sebaliknya dari pertanyaan positif yaitu: (a) selalu, dengan skor 1; (b). sering, dengan skor 2; (c). kadang-kadang, dengan skor 3; (d). tidak pernah, dengan skor (4).

Adapun hasil tabulasi *quisioner* tentang kebiasaan bermain *game* SMP IT AR RAIHAN dari 20 butir pertanyaan yang diberikan kepada 32 responden dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Frekuensi dan Durasi Bermain *Game*

**Tabel 5**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Merasa Tidak Puas Bermain *Game***  
**Satu Sampai Dua Hari Dalam Satu Minggu**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	4	12,50%
2	Sering	7	21,88%
3	Kadang-kadang	11	34,38%
4	Tidak pernah	10	31,25%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 1 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang merasa tidak puas bermain *game* satu sampai dua hari dalam satu minggu, terdapat 4 responden atau sebesar 12,50% yang menjawab selalu, selanjutnya 7 responden atau sebesar 21,88% menjawab sering, 11 responden atau sebesar 34,38% menjawab kadang-kadang, 10 responden atau sebesar 31,25% yang menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa kadang-kadang merasa puas jika hanya bermain *game* satu sampai dua hari dalam satu minggu.

**Tabel 6**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain *Game* Lebih Dari Empat Hari Dalam Satu Minggu**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	16	50,00%
2	Sering	6	18,75%
3	Kadang-kadang	6	18,75%
4	Tidak pernah	4	12,50%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 2 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain *game* lebih dari empat hari dalam satu minggu, terdapat 16 responden atau sebesar 50,00% yang menjawab selalu, selanjutnya 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab sering, 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab kadang-kadang, 4 responden atau sebesar 12,50% yang menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa selalu bermain *game* lebih dari empat hari dalam satu minggu.

**Tabel 7**  
**Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Tentang Merasa Tidak**  
**Puas Bermain *Game* Kurang Dari Tiga Jam Per-Hari**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	7	21,88%
2	Sering	4	12,50%
3	Kadang-kadang	11	34,37%
4	Tidak pernah	10	31,25%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 3 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang merasa tidak puas bermain *game* kurang dari tiga jam per-hari, terdapat 7 responden atau sebesar 21,88% yang menjawab selalu, selanjutnya 4 responden atau sebesar 12,50% menjawab sering, 11 responden atau sebesar 34,37% menjawab kadang-kadang, 10 responden atau sebesar 31,25% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa kadang-kadang merasa puas jika hanya bermain *game* kurang dari tiga jam per-hari.

**Tabel 8**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain *Game* Selama Empat Jam**  
**Per-Hari**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	12	37,50%
2	Sering	10	31,25%
3	Kadang-kadang	7	21,88%
4	Tidak pernah	3	9,38%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 4 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain *games* selama empat jam per-hari, terdapat 12 responden atau sebesar 37,50% yang menjawab selalu, selanjutnya 10 responden atau sebesar 31,25% menjawab sering, 7 responden atau sebesar 21,88% menjawab kadang-kadang, 3 responden atau sebesar 9,38% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa selalu bermain *games* selama empat jam per-hari.

## 2. Jenis – Jenis *Game*

### a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)



**Tabel 9**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain *Game* Yang Sifatnya Menantang (Bertempur Melawan Musuh)**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	20	62,50%
2	Sering	8	25,00%
3	Kadang-kadang	4	12,50%
4	Tidak pernah	0	0%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 5 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain *game* yang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh), terdapat 20 responden atau sebesar 62,50% yang menjawab selalu, selanjutnya 8 responden atau sebesar 25,00% menjawab sering, 4 responden atau sebesar 12,50% responden menjawab kadang-kadang, 0% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat



disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukan bahwa siswa selalu bermaingameyang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh).

**b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS)**

**Tabel 10**  
**Distribusi frekuensi responden tentang bermain *game* yang sifatnya mendapat *profit*/ keuntungan bagi karakter *virtual*.**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	12	37,50%
2	Sering	12	37,50%
3	Kadang-kadang	4	12,50%
4	Tidak pernah	4	12,50%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 6 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermaingameyang sifatnya mendapat *profit*/ keuntungan bagi karakter *virtual*, terdapat 12 responden atau sebesar 37,50% yang menjawab selalu, selanjutnya 12 responden atau sebesar 37,50% menjawab sering, 4 responden orang atau sebesar 12,50% menjawab kadang-kadang, 4 responden atau sebesar 12,50% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukan bahwa siswa selalu bermaingameyang sifatnya mendapat *profit*/ keuntungan bagi karakter *virtual*.

**c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)***

**Tabel 11**

**Distribusi frekuensi responden tentang bermain *game* yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	19	59,38%
2	Sering	9	28,13%
3	Kadang-kadang	1	3,13%
4	Tidak pernah	3	9,38%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 7 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain *game* yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak, terdapat 19 responden atau sebesar 59,38% yang menjawab selalu, selanjutnya 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab sering, 1 responden atau sebesar 3,13% menjawab kadang-kadang, 3 responden atau sebesar 9,37% yang menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa selalu bermain *game* yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak.

### 3. Dampak Bermain *Game*

#### a. Dampak Positif Bermain *Game*

##### 1). Lebih berkonsentrasi

**Tabel 12**

**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain *Game* Sekitar Dua Puluh Menit Sebelum Belajar Dapat Menambah Konsentrasi Belajar**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	10	31,25%
2	Sering	16	50,00%
3	Kadang-kadang	3	9,38%
4	Tidak pernah	3	9,38%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 8 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain *game* sekitar dua puluh menit sebelum belajar dapat menambah konsentrasi belajar, terdapat 10 responden atau sebesar 31,25% yang menjawab selalu, selanjutnya 16 responden atau sebesar 50,00% menjawab sering, 3 responden atau sebesar 9,38% menjawab kadang-kadang, 3 responden atau sebesar 9,38% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa bermain *game* sekitar dua puluh menit sebelum belajar sering menambah konsentrasi belajar siswa.

## 2) Mengalihkan perhatian

**Tabel 13**

**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain *Game* Dapat  
Memotivasi Siswa**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	15	46,88%
2	Sering	8	25,00%
3	Kadang-kadang	8	25,00%
4	Tidak pernah	1	3,13%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 9 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain *game* dapat mengalihkan perhatian, terdapat 15 responden atau sebesar 46,88% yang menjawab selalu, selanjutnya 8 responden atau sebesar 25,00% menjawab sering, 8 responden atau sebesar 25,00% responden menjawab kadang-kadang, 1 responden atau sebesar 3,13% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *kuisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa bermain *game* selalu memotivasi siswa.

## 3). Meningkatkan kecepatan dalam mengetik

**Tabel 14**

**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain *Game* Dapat  
Meningkatkan Kecepatan Dalam Mengetik**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	14	43,75%
2	Sering	9	28,13%
3	Kadang-kadang	7	21,88%
4	Tidak pernah	2	6,25%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 10 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain game dapat meningkatkan kecepatan dalam mengetik, terdapat 14 responden atau sebesar 43,75% yang menjawab selalu, selanjutnya 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab sering, 7 responden atau sebesar 21,88% responden menjawab kadang-kadang, 2 responden atau sebesar 6,25% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *kuisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa bermain game selalu meningkatkan kecepatan dalam mengetik siswa.

#### 4). Melatih kerjasama

  
**Tabel 15**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain Game Dapat Melatih Kerjasama Antar Sesama Teman**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	16	50,00%
2	Sering	9	28,13%
3	Kadang-kadang	6	18,75%
4	Tidak pernah	1	3,13%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 11 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain game dapat melatih kerjasama antar sesama teman, terdapat 16 responden atau sebesar 50,00% yang menjawab selalu, selanjutnya 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab sering, 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab kadang-kadang, 1 responden atau sebesar 3,13% yang menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *kuisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa bermain game selalu melatih kerjasama antar sesama teman.

## 5). Menghilangkan stress

**Tabel 16**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Ketika Mengalami Strees Memilih Untuk Bermain *Game***

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	12	37,50%
2	Sering	9	28,13%
3	Kadang-kadang	10	31,25%
4	Tidak pernah	1	3,13%
Jumlah		32	100%

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 12 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang ketika mengalami strees memilih untuk bermain *game*, terdapat 16 responden atau sebesar 50,00% yang menjawab selalu, selanjutnya 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab sering, 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab kadang-kadang, 1 responden atau sebesar 3,13% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami strees selalu memilih untuk bermain *game*.

### **b. Dampak Negatif Bermain *Game***

#### **1). Menimbulkan efek ketagihan**

**Tabel 17**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Merasa Gelisah Ketika Tidak Bermain *Game* Dalam Satu Minggu**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	2	6.25
2	Sering	5	15.62
3	Kadang-kadang	14	43.75
4	Tidak pernah	11	34.38
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 13 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang merasa gelisah ketika tidak bermain *game* dalam satu minggu, terdapat 2 responden atau sebesar 6,25% yang menjawab selalu, selanjutnya 5 responden atau sebesar 15,62% menjawab sering, 14 responden atau sebesar 43,75% menjawab kadang-kadang, 11 responden atau sebesar 34,38% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa kadang-kadang merasa gelisah ketika tidak bermain *game* dalam satu minggu.

**Tabel 18**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain *Game* Membuat**  
**Berperilaku Negatif, Misalnya: Mencuri Uang Teman**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	1	3,13%
2	Sering	1	3,13%
3	Kadang-kadang	8	25,00%
4	Tidak pernah	22	68,75%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 14 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain *game* membuat berperilaku negatif, misalnya: mencuri uang teman terdapat 1 responden atau sebesar 3,13% yang menjawab selalu, selanjutnya 1 responden atau sebesar 3,13% menjawab sering, 8 responden atau sebesar 25,00% menjawab kadang-kadang, 22 responden atau sebesar 68,75% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak pernah berperilaku negatif, misalnya: mencuri uang teman.

## 2). Mengganggu kesehatan

**Tabel 19**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain *Game* Dengan Waktu**  
**Yang Lama Membuat Nyeri Sendi**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	3	9,38%
2	Sering	4	12,50%
3	Kadang-kadang	9	28,13%
4	Tidak pernah	16	50,00%
Jumlah		32	100 %



Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 15 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain *game* dengan waktu yang lama membuat nyeri sendi, terdapat 3 responden atau sebesar 9,38% yang menjawab selalu, selanjutnya 4 responden atau sebesar 12,50% menjawab sering, 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab kadang-kadang, 16 responden atau sebesar 50,00% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *kuisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa bermain *game* dengan waktu yang lama tidak pernah membuat siswa nyeri sendi.

### 3). Pemborosan



**Tabel 20**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Mengorbankan Waktu Belajar Untuk Bermain *Game***

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	1	3,13%
2	Sering	3	9,38%
3	Kadang-kadang	12	37,50%
4	Tidak pernah	16	50,00%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 16 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang mengorbankan waktu belajar untuk bermain *game*, terdapat 1 responden atau sebesar 3,13% yang menjawab selalu, selanjutnya 3 responden atau sebesar 9,38% menjawab sering, 12 responden atau sebesar 37,50% menjawab kadang-kadang, 16 responden atau sebesar 50,00% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *kuisionare* (angket) dan jawaban tersebut

menunjukkan bahwa siswa tidak pernah mengorbankan waktu belajar untuk bermain *game*.

**Tabel 21**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bermain *Game* Di Warnet**  
**Membuat Boros Terhadap Uang**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	5	15,63%
2	Sering	8	25,00%
3	Kadang-kadang	13	40,63%
4	Tidak pernah	6	18,75%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 17 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bermain *game* di warnet membuat boros terhadap uang, terdapat 5 responden atau sebesar 15,63% yang menjawab selalu, selanjutnya 8 responden atau sebesar 25,00% menjawab sering, 13 responden atau sebesar 40,63% menjawab kadang-kadang, 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa bermain *game* di warnet kadang-kadang membuat boros terhadap uang.

#### **4). Lupa segala hal**

**Tabel 22**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Melupakan Waktu Sholat, Waktu Makan, Dan Waktu Istirahat, Ketika Sudah Asik Bermain *Game***

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	1	3,13%
2	Sering	6	18,75%
3	Kadang-kadang	10	31,25%
4	Tidak pernah	15	46,88%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 18 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang melupakan waktu sholat, waktu makan, dan waktu istirahat, ketika sudah asik bermain *game* terdapat 1 responden atau sebesar 3,13% yang menjawab selalu, selanjutnya 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab sering, 10 responden atau sebesar 31,25% menjawab kadang-kadang, 15 responden atau sebesar 48,88% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak pernah melupakan waktu sholat, waktu makan, dan waktu istirahat, ketika sudah asik bermain *game*.

## 5). Berkurangnya sosialisasi

**Tabel 23**

**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Mengabaikan Teman Yang Mengajak Berbicara Saat Sedang Asik Bermain *Game*.**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	7	21,88%
2	Sering	11	34,38%
3	Kadang-kadang	7	21,88%
4	Tidak pernah	7	21,88%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 19 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang mengabaikan teman yang mengajak berbicara saat sedang asik bermain *game*. terdapat 7 responden atau sebesar 21,88% yang menjawab selalu, selanjutnya 11 responden atau sebesar 34,38% menjawab sering, 7 responden atau sebesar 21,88% menjawab kadang-kadang, 7 responden atau sebesar 21,88% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa sering mengabaikan teman yang mengajak berbicara saat sedang asik bermain *game*.

**Tabel 24**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Lebih Memilih Bermain *Game***  
**Daripada Beraktivitas Bersama Keluarga**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	2	6,25%
2	Sering	5	15,63%
3	Kadang-kadang	12	37,50%
4	Tidak pernah	13	40,63%
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100 %</b>

Sumber data : Hasil tabulasi angket no 20. (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang lebih memilih bermain *game* daripada beraktivitas bersama keluarga, terdapat 2 responden atau sebesar 6,25% yang menjawab selalu, selanjutnya 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab sering, 12 responden atau sebesar 37,50% menjawab kadang-kadang, 13 responden atau sebesar 40,63% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak pernah memilih bermain *game* daripada beraktivitas bersama keluarga.

Dari hasil tabulasi item angket di atas dengan menggunakan angket yang terdiri 20 butir item pertanyaan yang menunjukkan bahwa dari 32 responden yang diteliti dalam penelitian ini, untuk mempermudah membaca data penelitian variabel X Kebiasaan bermain *game*, maka perlu tabel kategorisasi distribusi frekuensi sebagai berikut:

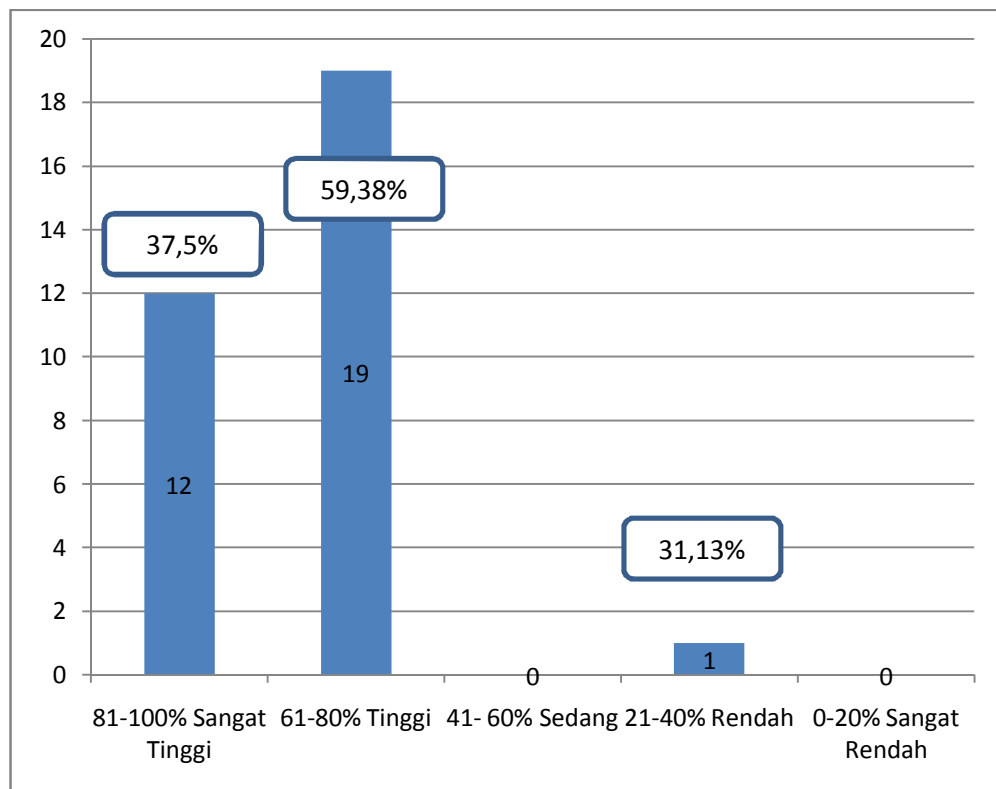
**Tabel 25**  
**Kategori Distribusi Frekuensi Data Variabel (X) Kebiasaan Bermain *Game***  
**Di SMP IT AR RAIHAN**

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
81-100%	12	37,50%	Tinggi sekali
<b>61-80%</b>	<b>19</b>	<b>59,38%</b>	<b>Tinggi</b>
41-60%	0	0%	Sedang
21-40%	1	13,3%	Rendah
0-20%	0	0%	Sangat rendah
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>	

Sumber data : Tabulasi Angket Kebiasaan Bermain *Game*

Berdasarkan hasil kategorisasi di atas, menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game* dengan kategori sangat tinggi 37,5% (12 responden), kebiasaan bermain *game* dengan kategori tinggi sebesar 59,38% (19 responden), 0% kebiasaan bermain *game* dengan kategori sedang dan 13,3% (1 responden) kebiasaan bermain *game* dengan kategori rendah dan 0% kebiasaan bermain *game* sangat rendah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai X dengan frekuensi tertinggi sebesar 19 presentase 59,38% yang berada di interval 61-80% yang berarti termasuk kategori tinggi.

Data distribusi frekuensi kebiasaan bermain *game* (X) dideskripsikan dengan memanfaatkan diagram batang. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembacaan data tentang kebiasaan bermain *game*. Adapun diagram batangnya sebagai berikut:



Gambar 1 : Diagram Kebiasaan Bermain *Game*, Hasil Penelitian 2017

Dari diagram batang diatas dapat digambarkan bahwa mayoritas responden siswa SMP IT AR RAIHAN memiliki kebiasaan bermain *game* yang berada pada kategori tinggi.

#### H. Motivasi Belajar Siswa di SMP IT AR RAIHAN

Motivasi adalah dorongan untuk melakukan sesuatu karena tujuan tertentu. Motivasi belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dorongan (daya gerak) *internal* dan *eksternal* pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar agar tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diukur dengan memperhatikan dimensi-dimensi yang meliputi: Motivasi *instrinsik* meliputi; Adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita

masa depan. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* meliputi; Adanya penghargaan dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan yang menarik dalam belajar.<sup>70</sup> Adapun untuk lebih jelasnya tentang motivasi belajar siswadi SMP IT AR RAIHAN akan diuraikan satu persatu pada tiap indikator dalam bentuk tabel frekuensi.

Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir (angket setelah uji validitas). Alternatif jawaban disusun dengan menggunakan *Skala Likert*, dengan 4 opsi jawaban dengan skor pilihan masing-masing untuk pertanyaan positif yaitu: (a) selalu, dengan skor 4; (b). sering, dengan skor 3; (c). kadang-kadang, dengan skor 2; (d). tidak pernah, dengan skor 1. Sebaliknya pemberian skor dengan pertanyaan negatif menggunakan nilai skor sebaliknya dari pertanyaan positif yaitu: : (a) selalu, dengan skor 1; (b). sering, dengan skor 2; (c). kadang-kadang, dengan skor 3; (d). tidak pernah, dengan skor 4.

Adapun hasil tabulasi *quisioner* tentang motivasi belajar siswa SMP IT AR RAIHAN dari 20 pertanyaan yang diberikan kepada 32 responden dapat diuraikan sebagai berikut:

---

<sup>70</sup>Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukuranya*, ( Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 23



## 1. Motivasi *Internal*

### a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

**Tabel 26**  
**Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Tentang Berusaha Belajar**  
**Lebih Giat Ketika Mendapat Nilai Yang Belum Mencapai KKM**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	13	40,63%
2	Sering	6	18,75%
3	Kadang-kadang	8	25,00%
4	Tidak pernah	5	15,63%
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100 %</b>

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 1 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang berusaha belajar lebih giat ketika mendapat nilai yang belum mencapai KKM terdapat 13 responden atau sebesar 40,63% yang menjawab selalu, selanjutnya 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab sering, 8 responden atau sebesar 25,00% menjawab kadang-kadang, 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa selalu berusaha belajar lebih giat ketika mendapat nilai yang belum mencapai KKM.

**Tabel27**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Merasa Putus Asa Ketika Tidak Mampu Mengerjakan Tugas Yang Sulit**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	5	15,63%
2	Sering	3	9,38%
3	Kadang-kadang	16	50,00%
4	Tidak pernah	8	25,00%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 2 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang merasa putus asa ketika tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit, terdapat 5 responden atau sebesar 15,63% yang menjawab selalu, selanjutnya 3 responden atau sebesar 9,38% menjawab sering, 16 responden atau sebesar 50,00% menjawab kadang-kadang, 8 responden atau sebesar 25,00% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa kadang-kadang merasa putus asa ketika tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit.

**Tabel 28**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Merasa Putus Asa Apabila Tidak Mampu Memahami Materi Pembelajaran**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	4	12,50%
2	Sering	2	6,25%
3	Kadang-kadang	13	40,63%
4	Tidak pernah	13	40,63%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 3 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang merasa putus asa apabila tidak mampu memahami materi pembelajaran, terdapat 4 responden atau sebesar 12,50% yang menjawab selalu, selanjutnya 2 responden atau sebesar 6,25% menjawab sering, 13 responden atau sebesar 40,63% menjawab kadang-kadang, 13 responden atau sebesar 40,63% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak pernah merasa putus asa apabila tidak mampu memahami materi pembelajaran.

**b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar**

**Tabel 29**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Mengajukan Pertanyaan Setelah Guru Selesai Menjelaskan Materi Pembelajaran**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	8	25,00%
2	Sering	4	12,50%
3	Kadang-kadang	18	56,25%
4	Tidak pernah	2	6,25%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 4 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menjelaskan materi pembelajaran, terdapat 8 responden atau sebesar 25,00% yang menjawab selalu, selanjutnya 4 responden atau sebesar 12,50% menjawab sering, 18 responden atau sebesar 56,25% menjawab kadang-kadang, 2 responden atau sebesar 6,25% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa kadang-kadang mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menjelaskan materi pembelajaran.

**Tabel 30**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Mencari Informasi Mengenai Materi Pembelajaran Sebelum Pelajaran Dimulai**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	6	18,75%
2	Sering	12	37,50%
3	Kadang-kadang	9	28,13%
4	Tidak pernah	5	15,63%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 5 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang mencari informasi mengenai materi pembelajaran sebelum pelajaran dimulai, terdapat 6 responden atau sebesar 18,75% yang menjawab selalu, selanjutnya 12 responden atau sebesar 37,50% menjawab sering, 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab kadang-kadang, 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa sering mencari informasi mengenai materi pembelajaran sebelum pelajaran dimulai.

**Tabel 31**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Berusaha Menemukan Alternatif Pemecahan Masalah Ketika Menghadapi Kesulitan Dalam Memahami Materi Pembelajaran.**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	11	34,38%
2	Sering	9	28,13%
3	Kadang-kadang	9	28,13%
4	Tidak pernah	3	9,38%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 6 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang mencari berusaha menemukan alternatif pemecahan masalah ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terdapat 11 responden atau sebesar 34,38% yang menjawab selalu, selanjutnya 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab sering, 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab kadang-kadang, 3 responden atau sebesar 9,38% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan

bahwa siswa selalu berusaha menemukan alternatif pemecahan masalah ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

**Tabel 32**

**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Mampu Menemukan Alternatif Pemecahan Masalah Ketika Tidak Mampu Mengerjakan Tugas Yang Sulit**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	8	25,00%
2	Sering	9	28,13%
3	Kadang-kadang	14	43,75%
4	Tidak pernah	1	3,13%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 7 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang mampu menemukan alternatif pemecahan masalah ketika tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit, terdapat 8 responden atau sebesar 25,00% yang menjawab selalu, selanjutnya 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab sering, 14 responden atau sebesar 43,75% menjawab kadang-kadang, 1 responden atau sebesar 3,13% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa kadang-kadang menemukan alternatif pemecahan masalah ketika tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit.

**c. Harapan dan cita-cita masa depan**

**Tabel 33**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Berkeinginan Untuk Melanjutkan Pendidikan Ke Jenjang Selanjutnya**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	19	59,38%
2	Sering	5	15,63%
3	Kadang-kadang	6	18,75%
4	Tidak pernah	2	6,25%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 8 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang berkeinginan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya, terdapat 19 responden atau sebesar 59,38% yang menjawab selalu, selanjutnya 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab sering, 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab kadang-kadang, 2 responden atau sebesar 6,25% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa selalu berkeinginan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

**Tabel 34**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Berkeinginan Mendapatkan**  
**Kehidupan Yang Lebih Baik Dimasa Depan**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	20	62,50%
2	Sering	7	21,88%
3	Kadang-kadang	5	15,63%
4	Tidak pernah	0	0%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 9 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang berkeinginan mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa depan, terdapat 20 responden atau sebesar 62,50% yang menjawab selalu, selanjutnya 7 responden atau sebesar 21,88% menjawab sering, 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab kadang-kadang, 0% responden menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukan bahwa siswa selaluberkeinginan mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa depan.



**Tabel 35**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Merasa Takut Untuk**  
**Memperjuangkan Cita-Cita**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	3	9,38%
2	Sering	5	15,63%
3	Kadang-kadang	9	28,13%
4	Tidak pernah	15	46,88%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 10 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang merasa takut untuk memperjuangkan cita-cita, terdapat 3 responden atau sebesar 9,38% yang menjawab selalu, selanjutnya 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab sering, 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab kadang-kadang, 15 responden atau sebesar 46,88% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak pernah merasa takut untuk memperjuangkan cita-cita.

**Tabel 36**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Berkeinginan Mendapatkan Hasil**  
**Belajar Yang Lebih Baik**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	15	46,88%
2	Sering	5	15,63%
3	Kadang-kadang	6	18,75%
4	Tidak pernah	6	18,75%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 11 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden berkeinginan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, terdapat 15 responden atau sebesar 46,88% yang menjawab selalu, selanjutnya 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab sering, 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab kadang-kadang, 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa selalu responden berkeinginan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

## 2. Motivasi Eksternal

a. Penghargaan dalam belajar

b.



**Tabel 37**

### **Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bisa Mengerjakan Setiap Tugas Yang Diberikan Oleh Guru**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	9	28,13%
2	Sering	5	15,63%
3	Kadang-kadang	14	43,75%
4	Tidak pernah	4	12,50%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 12 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru, terdapat 9 responden atau sebesar 28,13% yang menjawab selalu, selanjutnya 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab sering, 14 responden atau sebesar 43,75% menjawab kadang-kadang, 4 responden atau sebesar 12,50% responden menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan

jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa kadang-kadang bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.

**Tabel 38**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Hasil Belajar Yang Di Peroleh Adalah Kemampuan Sendiri**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	15	46,88%
2	Sering	6	18,75%
3	Kadang-kadang	10	31,3%
4	Tidak pernah	1	3,13%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 13 (+)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang hasil belajar yang di peroleh adalah kemampuan sendiri, terdapat 15 responden atau sebesar 46,88% yang menjawab selalu, selanjutnya 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab sering, 10 responden atau sebesar 31,25% menjawab kadang-kadang, 1 responden atau sebesar 3,13% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa selalu menganggap bahwa hasil belajar yang di peroleh adalah kemampuan sendiri.

**Tabel39**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Ragu Dengan Kemampuan Yang Dimiliki Dalam Memahami Materi Pembelajaran**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	2	6,25%
2	Sering	5	15,63%
3	Kadang-kadang	12	37,50%
4	Tidak pernah	13	40,63%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 14 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang ragu dengan kemampuan yang dimiliki dalam memahami materi pembelajaran, terdapat 2 responden atau sebesar 6,25% yang menjawab selalu, selanjutnya 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab sering, 12 responden atau sebesar 37,50% menjawab kadang-kadang, 13 responden atau sebesar 40,63% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak pernah ragu dengan kemampuan yang dimiliki dalam memahami materi pembelajaran.

**Tabel 40**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Rajin Menyelesaikan PR/Tugas Jika Mendapat Hadiah Dari Guru**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	3	9,38%
2	Sering	5	15,63%
3	Kadang-kadang	13	40,63%
4	Tidak pernah	11	34,38%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 15 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang rajin menyelesaikan PR/tugas jika mendapat hadiah dari guru, terdapat 3 responden atau sebesar 9,38% yang menjawab selalu, selanjutnya 5 responden atau sebesar 15,63% menjawab sering, 13 responden atau sebesar 40,63% menjawab kadang-kadang, 11 responden atau sebesar 34,38% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa kadang-kadang rajin menyelesaikan PR/tugas jika mendapat hadiah dari guru.

### c. Lingkungan belajar yang kondusif



**Tabel 41**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Fokus Belajar Ketika Ruang Kelas Kotor**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	4	12,50%
2	Sering	7	21,88%
3	Kadang-kadang	7	21,88%
4	Tidak pernah	14	43,75%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 16 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang fokus belajar ketika ruang kelas kotor, terdapat 4 responden atau sebesar 12,50% yang menjawab selalu, selanjutnya 7 responden atau sebesar 21,88% menjawab sering, 7 responden atau sebesar 21,88% menjawab kadang-kadang, 14 responden atau sebesar 43,75% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil

olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak pernah fokus belajar ketika ruang kelas kotor.

**d. Kegiatan yang menarik dalam belajar**

**Tabel 42**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Bolos (Tidak Mengikuti Pelajaran) Pada Mata Pelajaran Yang Tidak Disukai**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	5	15,63%
2	Sering	4	12,50%
3	Kadang-kadang	9	28,13%
4	Tidak pernah	14	43,75%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 17 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang bolos (tidak mengikuti pelajaran) pada mata pelajaran yang tidak disukai, terdapat 5 responden atau sebesar 15,63% yang menjawab selalu, selanjutnya 4 responden atau sebesar 12,50% menjawab sering, 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab kadang-kadang, 14 responden atau sebesar 43,75% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak pernah bolos (tidak mengikuti pelajaran) pada mata pelajaran yang tidak disukai.

**Tabel 43**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Mengantuk Jika Guru**  
**Menggunakan Metode Pembelajaran Yang Bervariasi Ketika Mengajar**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	3	9,38%
2	Sering	8	25,00%
3	Kadang-kadang	9	28,13%
4	Tidak pernah	12	37,50%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 18 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang mengantuk jika guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar, terdapat 3 responden atau sebesar 9,38% yang menjawab selalu, selanjutnya 8 responden atau sebesar 25,00% menjawab sering, 9 responden atau sebesar 28,13% menjawab kadang-kadang, 12 responden atau sebesar 37,50% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak pernah mengantuk jika guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar.

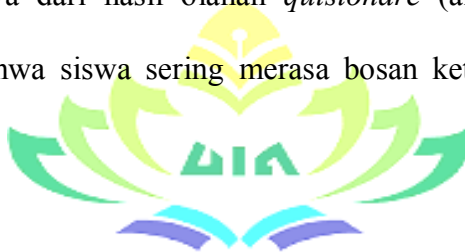
**Tabel 44**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Merasa Bosan Ketika**  
**Mendapat Tugas Secara Terus-Menerus**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	7	21,88%
2	Sering	14	43,75%
3	Kadang-kadang	8	25,00%
4	Tidak pernah	3	9,38%

Jumlah	32	100 %
--------	----	-------

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 19 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang merasa bosan ketika mendapat tugas secara terus-menerus, terdapat 7 responden atau sebesar 21,88% yang menjawab selalu, selanjutnya 14 responden atau sebesar 43,75% menjawab sering, 8 responden atau sebesar 25,00% menjawab kadang-kadang, 3 responden atau sebesar 9,38% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa sering merasa bosan ketika mendapat tugas secara terus-menerus.





**Tabel 45**  
**Distribusi Frekuensi Responden Tentang Mengantuk Jika Guru Hanya Menggunakan Metode Ceramah Ketika Mengajar**

No	Tanggapan responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Selalu	9	28,13%
2	Sering	10	31,25%
3	Kadang-kadang	6	18,75%
4	Tidak pernah	7	21,88%
Jumlah		32	100 %

Sumber data : Hasil tabulasi angket no. 20 (-)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data dari 32 responden tentang mengantuk jika guru hanya menggunakan metode ceramah ketika mengajar, terdapat 9 responden atau sebesar 28,13% yang menjawab selalu, selanjutnya 10 responden atau sebesar 31,25% menjawab sering, 6 responden atau sebesar 18,75% menjawab kadang-kadang, 7 responden atau sebesar 21,88% menjawab tidak pernah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil olahan *quisionare* (angket) dan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa sering mengantuk jika guru hanya menggunakan metode ceramah ketika mengajar.

Dari hasil tabulasi item angket di atas dengan menggunakan angket yang terdiri 20 butir item pertanyaan yang menunjukkan bahwa dari 32 responden yang diteliti dalam penelitian ini, untuk mempermudah membaca data penelitian variabel (Y) Motivasi Belajar Siswa, maka perlu tabel kategorisasi distribusi frekuensi sebagai berikut:

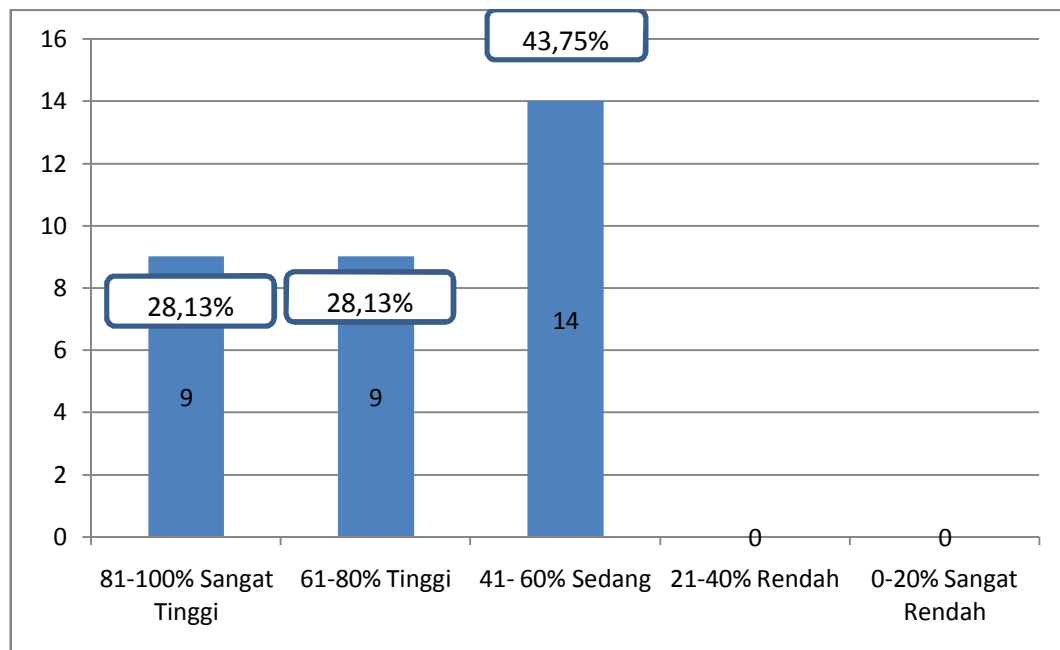
**Tabel 46**  
**Kategori Distribusi Frekuensi Data Variabel (Y) Motivasi Belajar Siswa**  
**Di SMP IT AR RAIHAN**

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
81-100%	9	28,13%	Tinggi sekali
61-80%	9	28,13,%	Tinggi
41-60%	14	43,75%	Sedang
21-40%	0	0	Rendah
0-20%	0	0	Sangat rendah
Jumlah	32	100%	

Sumber data : Tabulasi Angket Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil kategorisasi di atas, menunjukan bahwamotivasi belajar siswa dengan kategori sangat tinggi 28,13% (9 responden), motivasi belajar siswa dengan kategori tinggi sebesar 28,13% (9 responden), motivasi belajar siswa dengan kategori sedang sebesar 43,75% (14 responden), dan 0%motivasi belajar siswa dengan kategori rendah dan sangat rendah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai Y dengan frekuensi tertinggi sebesar 14 presentase 43,75% yang berada di interval 41-60% yang berarti termasuk kategori sedang.

Data distribusi frekuensi motivasi belajar siswa (Y) dideskripsikan dengan memanfaatkan diagram batang. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembacaan data tentang motivasi belajar siswa. Adapun diagram batangnya sebagai berikut:



Gambar 2 : Diagram Batang Motivasi Belajar Siswa, hasil penelitian 2017

Dari diagram batang di atas dapat digambarkan bahwa mayoritas responden siswa SMP IT AR RAIHAN memiliki motivasi belajar yang berada pada kategori sedang.

## I. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa di SMP IT AR RAIHAN .

Upaya mempermudah proses analisis data, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan statistic inferensial, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

### 1. Uji Persyaratan Analisis Variabel

#### a. Uji Persyaratan Analisis variabel X (Kebiasaan Bermain *Game*)

Uji persyaratan analisis yang digunakan untuk mengetahui normal dan tidaknya sebuah data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus kemiringan kurva. Uji normalitas variabel X (kebiasaan bermain *game*) diperoleh

dengan jalan mengetahui nilai *Mean*, *Modus*, dan *Standar Deviasi* kemudian dioperasikan dengan menggunakan rumus kemiringan kurva dideskripsikan melalui penggunaan *Microsof Office Excel 2007* sebagai berikut:

Modus = 58  
Mean = 61,63  
SD = 9,04

$$K_m = \frac{X - M_o}{SD}$$

Keterangan:

X = Rata-rata variabel penelitian  
Mo = Modus variabel penelitian  
SD = Standar deviasi variabel penelitian.<sup>71</sup>

$$K_m = \frac{X - M_o}{SD}$$

$$= \frac{61,63 - 58}{9,04} = \frac{3,63}{9,04} = 0,40$$

Hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan rumus kemiringan kurva, diperoleh bahwa data variabel X (kebiasaan bermain *game*) berdistribusi normal. Hal ini dilihat pada nilai hitung  $K_m$  yang terdapat diantara -1 dan +1. Perhitungan data variabel yaitu  $-1 < K_m = 0,40 < +1$

#### **b. Uji Persyaratan Analisis variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)**

Berdasarkan hasil perhitungan data variabel motivasi belajar siswa, diketahui bahwa:

---

<sup>71</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian "Suatu Pendekatan Praktek"*, Cet. IX. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 154

Modus = 47  
Mean = 57,56  
SD = 10,98

$$K_m = \frac{X - M_o}{SD}$$

$$= \frac{57,56 - 47}{10,98} = \frac{10,56}{10,98} = 0,96$$

Hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan rumus kemiringan kurva, diperoleh bahwa data variabel Y (motivasi belajar siswa) berdistribusi normal. Dapat dilihat pada nilai hitung  $K_m$  yang terdapat diantara -1 dan +1 dimana nilai  $-1 < K_m = 0,96 < +1$

## 2. Menentukan Angka Indeks Hubungan

Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel yaitu kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN, untuk mengetahui hubungan kedua data variabel tersebut maka dapat diketahui bahwa:

N	= 32	$M_X$	= 61,63	$\sum x^2$	= 2536
$\sum X$	= 1972	$M_Y$	= 57,56	$\sum y^2$	= 3736
$\sum Y$	= 1842	$\sum xy$	= -1564		

Nilai tersebut selanjutnya dimasukan kedalam rumus *product moment* berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2) (\sum y^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y  
 $\sum x^2$  = Jumlah deviasi skor variabel x setelah terlebih dahulu dikuadratkan

$\sum y^2$  = Jumlah deviasi skor variabel y setelah terlebih dahulu dikuadratkan.<sup>72</sup>

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

$$= \frac{-1564}{\sqrt{(2536)(3736)}}$$

$$= \frac{-1564}{\sqrt{9474496}}$$

$$= \frac{-1564}{3078.067} = -0,51$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diinterpretasikan pada  $r_{tabel}$  pada taraf  $\alpha = 5\%$  dimana  $df = n-2$  yakni:  $df = 32 - 2 = 30$ . Diperoleh nilai  $r_{tabel} = 0,349$ . hal ini berarti  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  atau  $r_{hitung} = -0,51 \leq r_{tabel} = 0,349$  maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan negatif antara kedua variabel penelitian ini. Nilai korelasi tersebut dapat diinterpretasikan terhadap kuatnya hubungan kedua variabel penelitian ini, digunakan tabel pedoman sebagai berikut:

**Tabel 47**  
**Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien**

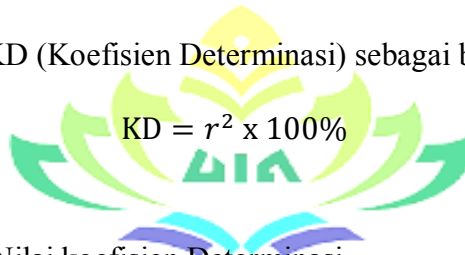
Besarnya “r” <i>product moment</i> ( $r_{xy}$ )	Interprestasi
0,90 – 1,00	Hubungan positif yang sangat kuat
0,70 – 0,90	Hubungan positif yang kuat
0,40 – 0,70	Hubungan positif yang sedang
0,20 – 0,40	Hubungan positif yang rendah
0,00	Tidak terdapat hubungan
(-0,20) – (-0,40)	Hubungan negatif yang rendah
(-0,40) – (-0,70)	Hubungan negatif yang sedang
(-0,70) – (-0,90)	Hubungan negatif yang kuat
(-0,90) – (-1,00)	Hubungan negatif yang sangat kuat

<sup>72</sup>Burhan, *Teknik Analisa Data Statistik Pendidikan*, ( LPSK Quantum, 2011), h. 94

Berdasarkan tabel tersebut maka koefisien korelasi ditemukan sebesar -0,51 termasuk kategori sedang. Jadi dapat dikatakan terdapat hubungan negatif antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN pada kategori sedang.

### 3.Koefisien Determinasi ( $r^2$ ).

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar (persentase) sumbangan variabel X sebagai variabel bebas terhadap variabel Y sebagai variabel terikat, maka digunakan rumus KD (Koefisien Determinasi) sebagai berikut:



$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai koefisien Determinasi  
 $r^2$  = Nilai koefisien korelasi *product moment*.<sup>73</sup>

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \times 100\% \\ &= -0,51^2 \times 100\% \\ &= 0,26 \times 100\% \\ &= 26,01\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas, menunjukkan bahwa besarnya sumbangan variabel X (kebiasaan bermain *game*) dengan variabel Y (motivasi belajar siswa) di SMP IT AR RAIHAN adalah 26,01% dan sisanya 73,99% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

---

<sup>73</sup>Riduwan, *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 129

#### 4. Uji signifikan (Uji t)

Selanjutnya untuk menguji signifikansi hubungan antara kedua variabel digunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$t_{hitung}$  = Nilai signifikansi

$r$  = Nilai koefisien korelasi

$n$  = Jumlah sampel.<sup>74</sup>

- ✓ Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka tolak  $H_0$  terima  $H_1$  artinya signifikan, dan
- ✓ Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka tolak  $H_1$  terima  $H_0$  artinya tidak signifikan.

Dimana :

- ✓  $H_1$  : Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN .
- ✓  $H_0$  : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{-0,51 \sqrt{32-2}}{\sqrt{1-(-0,51)^2}} \\ &= \frac{-0,51 \sqrt{30}}{\sqrt{1-0,26}} \\ &= \frac{-0,51 \times 5,48}{\sqrt{0,74}} \end{aligned}$$

---

<sup>74</sup>*Ibid.*,h. 127



$$= \frac{-2,78}{0,86}$$

$$= -3,24$$

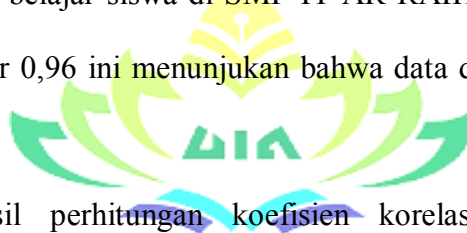
Dari perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa  $df = 32 - 2 = 30$ . Diperoleh  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $5\% = 2,04$ . Ternyata  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  dimana  $t_{hitung} = -3,24 \leq t_{tabel} = 2,04$ , maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Artinya terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN .

#### J. Pembahasan Hasil Penelitian

Kebiasaan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan. Kebiasaan bermain *game* adalah kesenangan bermain *game* karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game*.

Berdasarkan hasil tabulasi angket kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN dikategorikan tinggi. Diukur berdasarkan jawaban siswa-siswa di sekolah tersebut dengan jumlah keseluruhan nilai ( $\Sigma$ ) sebesar 1972 dengan nilai rata-rata sebesar 61,63. Selanjutnya dari hasil uji normalitas data kebiasaan bermain *game* di SMP IT AR RAIHAN diperoleh nilai kemiringan kurva sebesar 0,40 ini menunjukkan bahwa data dari variabel tersebut berdistribusi normal. Tingginya atau rendahnya suatu kebiasaan bermain *game* seseorang maka akan mempengaruhi motivasi belajarnya.

Motivasi belajar siswa adalah keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri individu (siswa) yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh siswa yang bersangkutan sebagai subyek belajar. Berdasarkan hasil tabulasi angket motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN dikategorikan sedang. Diukur berdasarkan jawaban siswa-siswa di sekolah tersebut dengan jumlah keseluruhan nilai ( $\Sigma$ ) sebesar 1842 dengan nilai rata-rata sebesar 57,56. Selanjutnya dari hasil uji normalitas data motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN diperoleh nilai kemiringan kurva sebesar 0,96 ini menunjukkan bahwa data dari variabel tersebut berdistribusi normal.



Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi atau keterkaitan ditemukan  $r_{hitung} = -0,51 \leq r_{tabel} = 0,349$  maka terdapat hubungan negatif antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN yang berada pada kategori sedang. Selanjutnya analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menggunakan rumus koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar sumbangan variabel kebiasaan bermain *game* terhadap motivasi belajar siswa adalah sebesar 26,01% dan sisanya 73,99% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Selanjutnya pengujian hipotesis yang digunakan uji t, berdasarkan hasil perhitungan  $t_{hitung} = -3,24$  ketentuannya apabila  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka signifikan, dan apabila  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  tidak signifikan. Maka diketahui  $t_{hitung} = -3,24 \leq t_{tabel} = 2,04$ . maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Jadi, disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa tidak signifikan.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN . Dimana apabila kebiasaan bermain *game* seseorang tinggi maka motivasi belajar siswa akan rendah dan jika kebiasaan bermain *game* seseorang rendah maka motivasi belajar akan tinggi.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Deskripsi data variabel X (Kebiasaan Bermain *Game*) memiliki *Mean* = 61,63 dari skor idealnya, dengan frekuensi tertinggi 19 = 59,38% berada pada interval presentase 61-80%, dengan demikian ini umumnya menunjukkan kebiasaan bermain *game* di SMP IT Ar Raihan pada kategori tinggi. Tinggi atau rendahnya suatu kebiasaan bermain *game* seseorang dapat diketahui dari frekuensi dan durasi bermainnya dalam satu minggu dan seberapa lama waktu yang digunakan untuk setiap kali permainan. Kebiasaan bermain *game* memiliki dampak positif dan negatif. Adapun untuk dampak positif bermain *game* yaitu: membuat siswa lebih berkonsentrasi, memotivasi siswa, meningkatkan kecepatan dalam mengetik, melatih kerja sama dan dapat menghilangkan stress. Bermain *game* ini memang berdampak positif bagi siswa, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif. Adapun dampak negatif dari bermain *game* yaitu: menimbulkan efek ketagihan, mengganggu kesehatan, pemborosan, lupa segala hal serta berkurangnya sosialisasi.
2. Deskripsi data variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) memiliki nilai *Mean* = 57,56 dari skor idealnya, dengan frekuensi tertinggi yakni 14 = 43,75% berada

3. pada interval presentase 41-60%, dengan demikian ini umumnya menunjukan motivasi belajar siswa di SMP IT Ar Raihan pada kategori sedang. Tinggi atau rendahnya suatu motivasi belajar siswa dapat diketahui dari seberapa besar dorongan dan kemauan untuk selalu belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: faktor *instrinsik* dan *ekstrinsik*. Faktor *instrinsik* meliputi: adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan adanya harapan dan cita-cita masa depan. Faktor *ekstrinsik* meliputi: adanya penghargaan dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif serta adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
4. Terdapat hubungan negatif dimana  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  ( $r_{hitung} = -0,51 \leq r_{tabel} = 0,349$ ) yang berada kategori sedang dan uji t tidak signifikan, karena  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  dimana ( $t_{hitung} = -3,24 \leq t_{tabel} = 2,04$ ). Maka hal ini berarti bahwa  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima artinya tidak terdapat hubungan antara kedua variabel tersebut atau bisa dikatakan juga terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT Ar Raihan. Dengan besarnya sumbangan variabel X ke variabel Y sebesar 26,01%, dan sisanya 73,99% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak di bahas dalam penelitian ini.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak SMP IT Ar Raihan, Data hasil penelitian motivasi belajar siswa di SMP IT Ar Raihan dalam kategori sedang dan belum termasuk kategori rendah. Hal ini berarti walaupun siswa SMP IT Ar Raihan memiliki kebiasaan bermain *game* tinggi, tetapi masih mementingkan kegiatan belajar. Hal ini perlu menjadi perhatian guru bahwa hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT Ar Raihan. Dimana semakin tinggi kebiasaan bermain *game* seseorang maka akan semakin rendah motivasi belajarnya, begitu juga sebaliknya. Dengan hal ini hendaknya guru membimbing serta memberikan pengarahan tentang kegunaan internet yang bukan hanya untuk bermain *game*, melainkan dapat memberikan berbagai informasi mengenai materi pembelajaran yang dapat menambah ilmu pengetahuan siswa, sehingga siswa akan mengurangi kebiasaan bermain *game* nya dan motivasi dapat meningkat yang tadinya sedang menjadi tinggi.
2. Kepada siswa SMP IT Ar Raihan perlu mempelajari bahwa bermain *game* mempunyai sifat adiktif yaitu dapat membuat kecanduan, sehingga frekuensi dan durasi bermain *game* dapat dikurangi sejak dini. Sebaiknya siswa tidak bermain *game* di jam sekolah dan hanya bermain *game* di waktu hari libur saja, sehingga tidak mengganggu kegiatan di dalam sekolah serta tidak

mengganggu aktivitas belajar agar motivasi belajarnya tinggi dan kebiasaan bermain *gamenya* rendah.

3. Kepada orang tua siswa agar memberikan pengawasan kepada anak dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak sehingga anak lebih terbuka terhadap orang tua, dan berikan waktu kepada anak untuk bermain *game*, serta tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang telah disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang tetapi memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggungjawab pada waktu yang dimilikinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian "Suatu Pendekatan Praktek"*. Cet. IX, Jakarta. Rineka Cipta, 2006.
- Aliwar. *Hubungan Antara Kebiasaan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Filsafat Pendidikan Islam (Survei di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kendari)*. Laporan Hasil Penelitian, 2004.
- Agata, Liliani. *Pengaruh Kegemaran Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Menalar Siswa di SDN Premulung Nomor 94 Surakarta*. Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Surakarta, 2015.
- Burhan. *Teknik Analisa Data Statistik Pendidikan*. Kendari: LPSK Quantum, 2011.
- Bidjuni, Hendro. *Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja di Manado*, Jurnal, t.th. (15 Maret 2017)
- Darajat, Zakiah. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Dalyono, M. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2005.
- Hidayah, Rifa. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Hadeli. *Metode Penelitian Pendidikan, Quantum Teaching*. Ciputat: tp., 2006.
- Hanum, Khikmiah. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*. Jurnal, t.th. (25 November 2016)
- H.R Bukhori. Muhammad Tharir. *Kitab Tadzkiratul Mauudlu'at*.
- Irawan. *Metode Penelitian Sosial Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003.
- Irianto, Agus. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenada Media. 2004.
- Inah, Ety Nur. *Statistik Pendidikan*. Kendari: Istana Professional, 2007.
- Indrakusuma, Amir Daien. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 2010.



- Makmun, Abin Syamsuddin. *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- M, Sardiman A. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- Malahayati, Dara. *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan. Depok, 2012). (30 November 2016).
- Nolker, Helmut dan Eberhard Schoenfeldt. *Pendidikan Kejuruan: Pengajaran, Kurikulum, Perencanaan*. Ter. Agus Setiadi. Jakarta: PT Gramedia, 2002.
- Nasution, Andi Hakim. *Panduan Berpikir Penelitian Secara Ilmiah Bagi Remaja*. Jakarta: PT. Grafindo, 2002.
- Ningsih, Novia Ningsih. *Hubungan Keaktifan Berorganisasi Mahasiswa Islam Pencinta Alam dengan Motivasi Belajar di IAIN Kendari*. Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Kendari, 2015.
- Purwanto, M. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Prasetyo, Bambang. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006.
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen)*. Jurnal, 2013. (10 Februari 2017).
- Pratiwi, Anggi. *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Bogor, 2010. Online, (<http://www.scribd.com/doc/70344195/Makalah-Game-Online-Iik>), (22 Desember 2016).
- Rusyan, Tabranidkk. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Remaja Rosdakarya, 2012
- Rahmat, Jallaludin. *Psikologi komunikasi*. Cet. IX, Bandung: PT. Remaja Rodakarya, 2003.
- Riduwan. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistik*. Bandung: Alfabeta, 2008.

Rahayu, Siti Yuyun. *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Jurnal, t. th. (10 Februari 2017)

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.

.....*Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2007.

Sudjono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011.

Usman, Moh. Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum Dan Organisasi Sekjen Depdiknas.

**LAMPIRAN 1**  
**INSTRUMEN PENELITIAN**  
**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME**  
**DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**  
**DI SMP IT AR RAIHAN BANDAR LAMPUNG**

---

---

Identitas Responden

Kode Responden :.....(diisi oleh peneliti)

Nama (inisial) :

Kelas :

Petunjuk

- a. Baca dan pahami setiap pertanyaan yang diberikan dengan teliti.
  - b. Beri tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
  - c. Jawablah seluruh pertanyaan sesuai dengan kebiasaan anda.
  - d. Jika anda memberi tanda silang (X) pada tempat yang salah dan ingin mengganti jawaban, maka coretlah dengan memberi tanda (=) kemudian ganti dengan memberi tanda (X) pada tempat yang anda pilih.
- 
1. Apakah anda merasa tidak puas bermain *game* satu sampai dua hari dalam satu minggu?
    - a. Selalu
    - b. Sering
    - c. Kadang-kadang
    - d. Tidak pernah
  2. Apakah anda bermain *game* lebih dari empat hari dalam satu minggu?
    - a. Selalu
    - b. Sering
    - c. Kadang-kadang
    - d. Tidak pernah
  3. Apakah anda merasa tidak puas bermain *game* kurang dari tiga jam per-hari?
    - a. Selalu
    - c. Kadang-kadang

- b. Sering d. Tidak pernah
4. Apakah anda bermain *game* selama empat jam per-hari?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
5. Apakah anda bermain *game* yang sifatnya menantang (bertempur untuk melawan musuh)?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
6. Apakah anda bermain *game* yang sifatnya mendapatkan profit/keuntungan bagi karakter virtual?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
7. Apakah anda bermain *game* yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
8. Apakah ketika anda bermain *game* sekitar dua puluh menit sebelum belajar dapat menambah konsentrasi belajar anda?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
9. Apakah dengan bermain *game* dapat memotivasi anda dalam belajar?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
10. Apakah dengan bermain *game* dapat meningkatkan kecepatan anda dalam mengetik?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
11. Apakah dengan bermain *game* dapat menjalin kerja sama yang baik sesama teman anda?
- a. Selalu c. Kadang-kadang

- b. Sering d. Tidak pernah
12. Apakah ketika anda sedang mengalami stres anda memilih untuk bermain *game*?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
13. Apakah anda merasa gelisah ketika tidak bermain *game* dalam satu minggu?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
14. Apakah bermain *game* membuat anda berperilaku negatif, misalnya: mencuri uang teman?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
15. Apakah bermain *game* dengan waktu yang lama membuat anda nyeri sendi?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
16. Apakah anda mengorbankan waktu belajar untuk bermain *game*?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
17. Apakah bermain *game* di warnet membuat anda boros terhadap uang?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
18. Apakah anda melupakan waktu sholat, waktu makan, dan waktu istirahat, ketika sudah asik bermain *game*?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
19. Apakah anda mengabaikan teman yang mengajak anda berbicara saat anda sedang asik bermain *game*?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
20. Apakah anda lebih memilih bermain *game* daripada beraktivitas bersama keluarga?

- a. Selalu
- b. Sering

- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

**LAMPIRAN 2**  
**INSTRUMEN PENELITIAN**  
**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME**  
**DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**  
**DI SMP IT AR RAIHAN BANDAR LAMPUNG**

---

---

Identitas Responden

Kode Responden :.....(diisi oleh peneliti)

Nama (inisial) :

Kelas :

Petunjuk

- a. Baca dan pahami setiap pertanyaan yang diberikan dengan teliti.
  - b. Beri tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
  - c. Jawablah seluruh pertanyaan sesuai dengan kebiasaan anda.
  - d. Jika anda memberi tanda silang (X) pada tempat yang salah dan ingin mengganti jawaban, maka coretlah dengan memberi tanda (=) kemudian ganti dengan memberi tanda (X) pada tempat yang anda pilih.
1. Apakah anda berusaha belajar lebih giat ketika mendapat nilai yang belum mencapai KKM?
    - a. Selalu
    - b. Sering
    - c. Kadang-kadang
    - d. Tidak pernah
  2. Apakah anda merasa putus asa ketika anda tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit?
    - a. Selalu
    - b. Sering
    - c. Kadang-kadang
    - d. Tidak pernah
  3. Apakah anda merasa putus asa apabila anda tidak mampu untuk memahami materi pembelajaran?
    - a. Selalu
    - c. Kadang-kadang

- b. Sering d. Tidak pernah
4. Apakah anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menjelaskan materi pembelajaran?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
5. Apakah anda mencari informasi mengenai materi pembelajaran sebelum pelajaran dimulai?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
6. Apakah anda berusaha menemukan alternatif pemecahan masalah ketika anda menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
7. Apakah anda mampu menemukan alternatif pemecahan masalah ketika anda tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
8. Apakah anda berkeinginan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
9. Apakah anda berkeinginan mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa depan?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
10. Apakah anda merasa takut untuk memperjuangkan cita-cita?
- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah
11. Apakah anda berkeinginan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik?
- a. Selalu c. Kadang-kadang



- b. Sering  
d. Tidak pernah
12. Apakah anda percaya bahwa anda bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru?
- a. Selalu  
c. Kadang-kadang  
b. Sering  
d. Tidak pernah
13. Apakah anda memandang bahwa hasil belajar yang diperoleh adalah kemampuan anda sendiri?
- a. Selalu  
c. Kadang-kadang  
b. Sering  
d. Tidak pernah
14. Apakah anda ragu dengan kemampuan yang anda miliki dalam memahami materi pembelajaran?
- a. Selalu  
c. Kadang-kadang  
b. Sering  
d. Tidak pernah
15. Apakah anda rajin menyelesaikan PR/tugas jika mendapat hadiah dari guru?
- a. Selalu  
c. Kadang-kadang  
b. Sering  
d. Tidak pernah
16. Apakah anda fokus belajar ketika ruang kelas anda kotor?
- a. Selalu  
c. Kadang-kadang  
b. Sering  
d. Tidak pernah
17. Apakah anda bolos (tidak mengikuti pelajaran) pada mata pelajaran yang anda tidak sukai?
- a. Selalu  
c. Kadang-kadang  
b. Sering  
d. Tidak pernah
18. Apakah anda mengantuk jika guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar?
- a. Selalu  
c. Kadang-kadang  
b. Sering  
d. Tidak pernah
19. Apakah anda merasa bosan ketika mendapat tugas secara terus-menerus?
- a. Selalu  
c. Kadang-kadang  
b. Sering  
d. Tidak pernah
20. Apakah anda mengantuk jika guru hanya menggunakan metode ceramah ketika mengajar?
- a. Selalu  
c. Kadang-kadang  
b. Sering  
d. Tidak

### LAMPIRAN 3

#### Analisis Korelasi *Product Moment*

No	X	Y	x (X-M <sub>X</sub> )	y (Y-M <sub>Y</sub> )	xy	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>
1	52	78	-9.63	20.44	-196.84	92.7369	417.794
2	57	43	-4.63	-14.56	67.413	21.4369	211.994
3	66	48	4.37	-9.56	-41.7772	19.0969	91.3936
4	64	47	2.37	-10.56	-25.0272	5.6169	111.514
5	62	46	0.37	-11.56	-4.2772	0.1369	133.634
6	59	48	-2.63	-9.56	25.1428	6.9169	91.3936
7	58	46	-3.63	-11.56	41.9628	13.1769	133.634
8	59	44	-2.63	-13.56	35.6628	6.9169	183.874
9	63	45	1.37	-12.56	-17.2072	1.8769	157.754
10	54	75	-7.63	17.44	-133.067	58.2169	304.154
11	68	47	6.37	-10.56	-67.2672	40.5769	111.514
12	65	47	3.37	-10.56	-35.5872	11.3569	111.514
13	73	58	11.37	0.44	5.0028	129.277	0.1936
14	57	66	-4.63	8.44	-39.0772	21.4369	71.2336
15	67	56	5.37	-1.56	-8.3772	28.8369	2.4336
16	68	64	6.37	6.44	41.0228	40.5769	41.4736
17	58	64	-3.63	6.44	-23.3772	13.1769	41.4736
18	57	67	-4.63	9.44	-43.7072	21.4369	89.1136
19	56	64	-5.63	6.44	-36.2572	31.6969	41.4736
20	55	63	-6.63	5.44	-36.0672	43.9569	29.5936
21	58	63	-3.63	5.44	-19.7472	13.1769	29.5936
22	60	64	-1.63	6.44	-10.4972	2.6569	41.4736
23	58	68	-3.63	10.44	-37.8972	13.1769	108.994

24	31	71	-30.63	13.44	-411.667	938.197	180.634
25	69	69	7.37	11.44	84.3128	54.3169	130.874
26	71	47	9.37	-10.56	-98.9472	87.7969	111.514
27	56	75	-5.63	17.44	-98.1872	31.6969	304.154
28	52	68	-9.63	10.44	-100.537	92.7369	108.994
29	76	48	14.37	-9.56	-137.377	206.497	91.3936
30	75	46	13.37	-11.56	-154.557	178.757	133.634
31	73	47	11.37	-10.56	-120.067	129.277	111.514
32	75	60	13.37	2.44	32.6228	178.757	5.9536
<b>Jumlah</b>	<b>1972</b>	<b>1842</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>-1564</b>	<b>2536</b>	<b>3736</b>
Mean	61.63	57,56					
SD	9.04	10,98					
Median	59.5	59					
Modus	58	47					
Min	31	43					
Max	76	78					

#### LAMPIRAN 4

##### Uji Validitas Data Hasil Angket Kebiasaan Bermain *Game* di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung

No Res	Skor Item untuk Butir Instrumen Variabel X (Kebiasaan Bermain <i>Game</i> )																				Total X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	4	1	3	4	4	2	3	1	3	52
2	1	4	1	3	3	1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	1	3	4	3	57
3	1	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	1	3	3	4	4	4	66
4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	64
5	4	3	3	2	2	1	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	62
6	4	1	4	1	4	2	4	3	4	4	3	2	4	4	2	4	1	3	2	3	59
7	2	4	1	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	2	1	58
8	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	1	3	1	2	3	3	59
9	3	2	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	63

10	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	54
11	1	4	1	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	68
12	4	1	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	65
13	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	73
14	2	4	3	3	3	4	4	1	4	2	2	2	2	4	3	3	2	3	2	4	57
15	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	2	3	67
16	3	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	68
17	2	2	1	2	3	4	3	4	4	3	4	1	4	4	4	2	4	4	1	2	58
18	3	3	4	1	2	2	1	3	4	1	4	2	4	4	3	4	3	4	1	4	57
19	3	3	3	3	3	4	1	2	2	4	1	3	4	4	4	4	3	2	1	2	56
20	3	2	2	1	4	1	3	4	2	3	4	2	3	4	3	3	3	2	3	3	55
21	3	4	1	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3	4	58
22	2	2	3	3	4	3	4	2	4	2	4	3	2	4	3	4	1	4	3	3	60
23	1	1	1	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	2	4	3	2	58
24	2	1	1	2	3	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	3	1	1	1	1	31

[illegible]

## LAMPIRAN 5

### Uji Validitas Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung

No Res	Skor Item untuk Butir Instrumen Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)																				Total Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
2	2	1	3	2	1	4	4	2	3	3	4	1	3	2	2	2	1	1	1	1	43
3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	2	4	2	2	2	2	3	1	3	2	2	48
4	2	3	4	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	47
5	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	1	1	1	3	1	2	3	1	1	1	46
6	4	2	3	3	2	1	4	4	3	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	3	48
7	2	3	3	3	2	2	2	4	4	2	1	2	3	3	3	1	2	2	1	1	46
8	3	1	1	2	1	2	2	1	3	2	3	4	4	3	2	2	1	3	3	1	44
9	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	4	3	4	3	1	3	3	45

<b>10</b>	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	<b>75</b>
<b>11</b>	4	3	3	2	2	2	2	4	4	1	1	2	2	2	1	3	1	2	3	3	<b>47</b>
<b>12</b>	1	4	2	4	1	2	1	2	3	3	1	2	4	4	4	1	2	3	1	2	<b>47</b>
<b>13</b>	4	1	4	2	4	3	2	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	2	1	2	<b>58</b>
<b>14</b>	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	3	1	<b>66</b>
<b>15</b>	4	3	3	3	1	2	2	4	3	4	4	2	2	2	3	4	3	3	2	2	<b>56</b>
<b>16</b>	4	3	1	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	1	<b>64</b>
<b>17</b>	1	4	4	2	3	4	2	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	1	3	<b>64</b>
<b>18</b>	2	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	3	4	<b>67</b>
<b>19</b>	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	<b>64</b>
<b>20</b>	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	4	4	2	1	<b>63</b>
<b>21</b>	4	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	2	1	<b>63</b>
<b>22</b>	1	4	4	1	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	<b>64</b>
<b>23</b>	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	2	<b>68</b>
<b>24</b>	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	<b>71</b>



[illegible]

## LAMPIRAN 6

### Uji Reliabilitas Data Hasil Angket Kebiasaan Bermain *Game* di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung

No Res	Skor Item untuk Butir Instrumen Variabel X (Kebiasaan Bermain <i>Game</i> )																				Total X	Total Kuadrat
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
<b>1</b>	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	4	1	3	4	4	2	3	1	3	<b>52</b>	<b>2704 (a)</b>
<b>2</b>	1	4	1	3	3	1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	1	3	4	3	<b>57</b>	<b>3249</b>
<b>3</b>	1	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	1	3	3	4	4	4	<b>66</b>	<b>4356</b>
<b>4</b>	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	<b>64</b>	<b>4096</b>
<b>5</b>	4	3	3	2	2	1	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	<b>62</b>	<b>3844</b>
<b>6</b>	4	1	4	1	4	2	4	3	4	4	3	2	4	4	2	4	1	3	2	3	<b>59</b>	<b>3481</b>
<b>7</b>	2	4	1	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	2	1	<b>58</b>	<b>3364</b>
<b>8</b>	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	1	3	1	2	3	3	<b>59</b>	<b>3481</b>
<b>9</b>	3	2	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	<b>63</b>	<b>3969</b>

10	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	54	2916
11	1	4	1	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	68	4624
12	4	1	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	65	4225
13	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	73	5329
14	2	4	3	3	3	4	4	1	4	2	2	2	2	4	3	3	2	3	2	4	57	3249
15	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	2	3	67	4489
16	3	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	68	4624
17	2	2	1	2	3	4	3	4	4	3	4	1	4	4	4	2	4	4	1	2	58	3364
18	3	3	4	1	2	2	1	3	4	1	4	2	4	4	3	4	3	4	1	4	57	3249
19	3	3	3	3	3	4	1	2	2	4	1	3	4	4	4	4	3	2	1	2	56	3136
20	3	2	2	1	4	1	3	4	2	3	4	2	3	4	3	3	3	2	3	3	55	3025
21	3	4	1	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3	4	58	3364
22	2	2	3	3	4	3	4	2	4	2	4	3	2	4	3	4	1	4	3	3	60	3600
23	1	1	1	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	2	4	3	2	58	3364
24	2	1	1	2	3	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	3	1	1	1	1	31	961

<b>25</b>	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	2	4	<b>69</b>	<b>4761</b>
<b>26</b>	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	<b>71</b>	<b>5041</b>
<b>27</b>	4	4	4	4	2	3	4	4	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	4	<b>56</b>	<b>3136</b>
<b>28</b>	4	3	3	3	4	3	3	1	3	2	2	2	2	4	2	2	2	4	1	2	<b>52</b>	<b>2704</b>
<b>29</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	<b>76</b>	<b>5776</b>
<b>30</b>	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	<b>75</b>	<b>5625</b>
<b>31</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4	<b>73</b>	<b>5329</b>
<b>32</b>	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	<b>75</b>	<b>5625</b>
<b>Jumlah</b>	<b>91</b>	<b>98</b>	<b>88</b>	<b>95</b>	<b>112</b>	<b>96</b>	<b>108</b>	<b>97</b>	<b>101</b>	<b>99</b>	<b>104</b>	<b>96</b>	<b>98</b>	<b>115</b>	<b>102</b>	<b>107</b>	<b>84</b>	<b>103</b>	<b>78</b>	<b>100</b>	<b>1972</b>	<b>124060(c)</b>
Jumlah kuadrat	<b>291 (b)</b>	<b>338</b>	<b>282</b>	<b>313</b>	<b>408</b>	<b>320</b>	<b>392</b>	<b>319</b>	<b>335</b>	<b>335</b>	<b>362</b>	<b>314</b>	<b>324</b>	<b>429</b>	<b>356</b>	<b>377</b>	<b>250</b>	<b>355</b>	<b>226</b>	<b>338</b>		

Keterangan

2704(a) = 52<sup>2</sup>

291 (b) = 2<sup>2</sup> + 1<sup>2</sup> + 1<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 4<sup>2</sup> + 4<sup>2</sup> + 2<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 2<sup>2</sup> + 1<sup>2</sup> + 4<sup>2</sup> + 4<sup>2</sup> + 2<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 2<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 2<sup>2</sup> + 1<sup>2</sup> + 2<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 3<sup>2</sup> + 4<sup>2</sup> + 4<sup>2</sup> + 4<sup>2</sup> + 4<sup>2</sup> + 4<sup>2</sup>

$$\begin{aligned} 124060 \text{ (c)} = & 2074 + 3249 + 43561 + 4096 + 3844 + 3481 + 3364 + 3481 + 3969 + 2916 + 4624 + 4225 + 5329 + 3249 + 4489 + \\ & 4624 + 3364 + 3249 + 3136 + 3025 + 3364 + 3600 + 3364 + 961 + 4761 + 5041 + 3136 + 2704 + 5776 + 5625 + 5329 \\ & + 5625 \end{aligned}$$

Menghitung varians butir X

$$\sigma = \frac{\sum(X^2) - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$= \frac{291 - \frac{91^2}{32}}{32}$$

$$= \frac{291 - \frac{8281}{32}}{32}$$

$$= \frac{291 - 258,78}{32}$$

$$= \frac{32,22}{32} = 1,01$$

Varians butir ke-2 sampai ke-20 dapat dihitung dengan cara yang sama seperti menghitung varians butir 1. Dengan demikian, total varians butir:

$$\begin{aligned}\sum \sigma &= 1,01 + 1,18 + 1,25 + 0,97 + 1,50 + 1,00 + 0,86 + 0,78 + 0,51 + 0,90 + 0,75 \\ &\quad + 0,81 + 0,75 + 0,49 + 0,96 + 0,60 + 0,92 + 0,73 + 1,12 + 0,80 \\ &= 16,89\end{aligned}$$

Menghitung varians total

$$\sigma = \frac{\sum(X^2) - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$= \frac{124060 - \frac{1792^2}{32}}{32}$$

$$= \frac{124060 - \frac{3888784}{32}}{32}$$

$$= \frac{124060 - 121525}{32} = \frac{2535,5}{32} = 79,23$$

Menghitung koefisien *cronbachalpha*

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sum \sigma t^2} \right]$$

$$= \left[ \frac{20}{(20-1)} \right] \left[ 1 - \frac{16,89}{79,23} \right]$$

$$= \left[ \frac{20}{19} \right] \left[ 1 - \frac{16,89}{79,23} \right]$$

$$= [1,053][1 - 0,21]$$

$$= [1,053][0,79]$$

$$= 0,83$$





## LAMPIRAN 7

### Uji Reliabilitas Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung

No Res	Skor Item untuk Butir Instrumen Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)																				Total Y	Total Kuadrat
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	6084 (a)
2	2	1	3	2	1	4	4	2	3	3	4	1	3	2	2	2	1	1	1	1	43	1849
3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	2	4	2	2	2	2	3	1	3	2	2	48	2304
4	2	3	4	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	47	2209
5	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	1	1	1	3	1	2	3	1	1	1	46	2116
6	4	2	3	3	2	1	4	4	3	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	3	48	2304
7	2	3	3	3	2	2	2	4	4	2	1	2	3	3	3	1	2	2	1	1	46	2116
8	3	1	1	2	1	2	2	1	3	2	3	4	4	3	2	2	1	3	3	1	44	1936

<b>9</b>	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	4	3	4	3	1	3	3	<b>45</b>	<b>2025</b>
<b>10</b>	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	<b>75</b>	<b>5625</b>
<b>11</b>	4	3	3	2	2	2	2	4	4	1	1	2	2	2	1	3	1	2	3	3	<b>47</b>	<b>2209</b>
<b>12</b>	1	4	2	4	1	2	1	2	3	3	1	2	4	4	4	1	2	3	1	2	<b>47</b>	<b>2209</b>
<b>13</b>	4	1	4	2	4	3	2	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	2	1	2	<b>58</b>	<b>3364</b>
<b>14</b>	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	3	1	<b>66</b>	<b>4356</b>
<b>15</b>	4	3	3	3	1	2	2	4	3	4	4	2	2	2	3	4	3	3	2	2	<b>56</b>	<b>3136</b>
<b>16</b>	4	3	1	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	1	<b>64</b>	<b>4096</b>
<b>17</b>	1	4	4	2	3	4	2	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	1	3	<b>64</b>	<b>4096</b>
<b>18</b>	2	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	3	4	<b>67</b>	<b>4489</b>
<b>19</b>	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	<b>64</b>	<b>4096</b>
<b>20</b>	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	4	4	2	1	<b>63</b>	<b>3969</b>
<b>21</b>	4	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	2	1	<b>63</b>	<b>3969</b>
<b>22</b>	1	4	4	1	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	<b>64</b>	<b>4096</b>
<b>23</b>	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	2	<b>68</b>	<b>4624</b>

<b>24</b>	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	<b>71</b>	<b>5041</b>
<b>25</b>	4	4	4	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	<b>69</b>	<b>4761</b>
<b>26</b>	1	3	1	2	2	1	3	3	4	3	4	2	2	2	2	1	3	3	2	3	<b>47</b>	<b>2209</b>
<b>27</b>	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	<b>75</b>	<b>5625</b>
<b>28</b>	4	3	4	2	2	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	3	<b>68</b>	<b>4624</b>
<b>29</b>	3	4	4	3	3	1	2	2	3	2	2	1	1	3	3	3	3	2	2	1	<b>48</b>	<b>2304</b>
<b>30</b>	1	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	<b>46</b>	<b>2116</b>
<b>31</b>	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2	4	2	3	2	3	1	2	4	4	<b>47</b>	<b>2209</b>
<b>32</b>	4	4	4	4	3	4	2	2	2	3	2	4	4	4	3	2	2	2	3	2	<b>60</b>	<b>3600</b>
<b>Jumlah</b>	<b>91</b>	<b>91</b>	<b>99</b>	<b>82</b>	<b>83</b>	<b>92</b>	<b>88</b>	<b>105</b>	<b>111</b>	<b>100</b>	<b>93</b>	<b>83</b>	<b>97</b>	<b>100</b>	<b>96</b>	<b>95</b>	<b>96</b>	<b>94</b>	<b>71</b>	<b>75</b>	<b>1842</b>	<b>109766 (c)</b>
Jumlah kuadrat	<b>299 (b)</b>	<b>289</b>	<b>337</b>	<b>238</b>	<b>245</b>	<b>296</b>	<b>266</b>	<b>375</b>	<b>344</b>	<b>344</b>	<b>315</b>	<b>249</b>	<b>325</b>	<b>338</b>	<b>316</b>	<b>319</b>	<b>326</b>	<b>308</b>	<b>183</b>	<b>215</b>		

Keterangan

$$6084 \text{ (a)} = 78^2$$

$$99(b) = 4^2 + 2^2 + 2^2 + 2^2 + 4^2 + 4^2 + 2^2 + 3^2 + 2^2 + 4^2 + 1^2 + 3^2 + 4^2 + 4^2 + 1^2 + 2^2 + 3^2 + 2^2 + 4^2 + 1^2 + 4^2 + 3^2 + 4^2 + 1^2 + 4^2 + 1^2 + 4^2 + 3^2 + 1^2 + 2^2 + 4^2$$

$$109766(c) = 6084 + 1849 + 2304 + 2209 + 2116 + 2304 + 2116 + 1936 + 2025 + 5625 + 2209 + 2209 + 3364 + 4356 + 3136 + 4096 + 4096 + 4489 + 4225 + 3969 + 3969 + 4096 + 4624 + 5041 + 4761 + 2209 + 5625 + 4624 + 2304 + 2116 + 2209 + 3600$$

Menghitung varians butir Y

$$\sigma = \frac{\sum(Y^2) - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$= \frac{299 - \frac{(99)^2}{32}}{32}$$

$$= \frac{299 - 258,78}{32}$$

$$= \frac{40,22}{32}$$

$$= 1,26$$

Varians butir ke-2 sampai ke-20 dapat dihitung dengan cara yang sama seperti menghitung varians butir 1. Dengan demikian, total varians butir:

$$\begin{aligned} \sum \sigma &= 1,26 + 0,94 + 0,96 + 0,87 + 0,93 + 0,98 + 0,75 + 0,95 + (-1,28) + 0,98 + 1,40 + 1,05 \\ &\quad + 0,97 + 1,80 + 0,88 + 1,16 + 1,00 + 0,80 + 1,23 \\ &= 17,80 \end{aligned}$$

Menghitung varians total

$$\sigma = \frac{\sum(Y^2) - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$= \frac{109766 - \frac{1842^2}{32}}{32}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{130991 - \frac{3392964}{32}}{32} \\
&= \frac{130991 - 106030}{32} \\
&= \frac{3735,88}{32} \\
&= 116,75
\end{aligned}$$

Menghitung koefisien *cronbachalpha*

$$\begin{aligned}
r_{11} &= \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sum \sigma t^2} \right] \\
&= \left[ \frac{20}{(20-1)} \right] \left[ 1 - \frac{17,80}{116,75} \right] \\
&= \left[ \frac{20}{19} \right] \left[ \left[ 1 - \frac{17,80}{116,75} \right] \right] \\
&= [1,053] [1 - 0,152] \\
&= [1,053] [0,848] \\
&= 0,89
\end{aligned}$$

# LAMPIRAN 8

## TABULASI ANGKET VARIABEL X

No Res	Skor Item untuk Butir Instrumen Variabel X (Kebiasaan Bermain <i>Game</i> )																				X	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	4	1	3	4	4	2	3	1	3	52	65
2	1	4	1	3	3	1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	1	3	4	3	57	71.25
3	1	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	1	3	3	4	4	4	66	82.5
4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	64	80
5	4	3	3	2	2	1	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	62	77.5
6	4	1	4	1	4	2	4	3	4	4	3	2	4	4	2	4	1	3	2	3	59	73.75
7	2	4	1	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	2	1	58	72.5
8	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	1	3	1	2	3	3	59	73.75
9	3	2	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	63	78.75
10	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	54	67.5
11	1	4	1	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	68	85
12	4	1	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	65	81.25
13	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	73	91.25
14	2	4	3	3	3	4	4	1	4	2	2	2	2	4	3	3	2	3	2	4	57	71.25
15	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	2	3	67	83.75
16	3	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	68	85
17	2	2	1	2	3	4	3	4	4	3	4	1	4	4	4	2	4	4	1	2	58	72.5
18	3	3	4	1	2	2	1	3	4	1	4	2	4	4	3	4	3	4	1	4	57	71.25
19	3	3	3	3	3	4	1	2	2	4	1	3	4	4	4	4	3	2	1	2	56	70
20	3	2	2	1	4	1	3	4	2	3	4	2	3	4	3	3	3	2	3	3	55	68.75

<b>21</b>	3	4	1	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3	4	58	72.5
<b>22</b>	2	2	3	3	4	3	4	2	4	2	4	3	2	4	3	4	1	4	3	3	60	75
<b>23</b>	1	1	1	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	2	4	3	2	58	72.5
<b>24</b>	2	1	1	2	3	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	3	1	1	1	1	31	38.75
<b>25</b>	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	2	4	69	86.25
<b>26</b>	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	71	88.75
<b>27</b>	4	4	4	4	2	3	4	4	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	4	56	70
<b>28</b>	4	3	3	3	4	3	3	1	3	2	2	2	2	4	2	2	2	4	1	2	52	65
<b>29</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	76	95
<b>30</b>	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	75	93.75
<b>31</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4	73	91.25
<b>32</b>	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	75	93.75
<b>J</b>																					<b>1972</b>	<b>2465</b>



# LAMPIRAN 9

## TABULASI ANGKET VARIABEL Y

No Res	Skor Item untuk Butir Instrumen Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)																				Y	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	97.5
2	2	1	3	2	1	4	4	2	3	3	4	1	3	2	2	2	1	1	1	1	43	53.75
3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	2	4	2	2	2	2	3	1	3	2	2	48	60
4	2	3	4	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	47	58.75
5	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	1	1	1	3	1	2	3	1	1	1	46	57.5
6	4	2	3	3	2	1	4	4	3	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	3	48	60
7	2	3	3	3	2	2	2	4	4	2	1	2	3	3	3	1	2	2	1	1	46	57.5
8	3	1	1	2	1	2	2	1	3	2	3	4	4	3	2	2	1	3	3	1	44	55
9	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	4	3	4	3	1	3	3	45	56.25
10	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	75	93.75
11	4	3	3	2	2	2	2	4	4	1	1	2	2	2	1	3	1	2	3	3	47	58.75
12	1	4	2	4	1	2	1	2	3	3	1	2	4	4	4	1	2	3	1	2	47	58.75
13	4	1	4	2	4	3	2	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	2	1	2	58	72.5
14	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	3	1	66	82.5
15	4	3	3	3	1	2	2	4	3	4	4	2	2	2	3	4	3	3	2	2	56	70
16	4	3	1	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	1	64	80
17	1	4	4	2	3	4	2	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	1	3	64	80
18	2	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	3	4	67	83.75
19	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	64	80
20	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	4	4	2	1	63	78.75
21	4	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	2	1	63	78.75

<b>22</b>	1	4	4	1	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	<b>64</b>	<b>80</b>
<b>23</b>	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	2	<b>68</b>	<b>85</b>
<b>24</b>	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	<b>71</b>	<b>88.75</b>
<b>25</b>	4	4	4	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	<b>69</b>	<b>86.25</b>
<b>26</b>	1	3	1	2	2	1	3	3	4	3	4	2	2	2	2	1	3	3	2	3	<b>47</b>	<b>58.75</b>
<b>27</b>	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	<b>75</b>	<b>93.75</b>
<b>28</b>	4	3	4	2	2	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	3	<b>68</b>	<b>85</b>
<b>29</b>	3	4	4	3	3	1	2	2	3	2	2	1	1	3	3	3	3	2	2	1	<b>48</b>	<b>60</b>
<b>30</b>	1	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	<b>46</b>	<b>57.5</b>
<b>31</b>	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2	4	2	3	2	3	1	2	4	4	<b>47</b>	<b>58.75</b>
<b>32</b>	4	4	4	4	3	4	2	2	2	3	2	4	4	4	3	2	2	2	3	2	<b>60</b>	<b>75</b>
<b>J</b>																					<b>1842</b>	<b>2303</b>

LAMPIRAN 10

Tabel Nilai r Product Moment

df. (degrees of freedom) atau: db. (derajat bebas)	Banyak variabel yang dikorelasikan:	
	2	
	Harga "r" pada taraf signifikansi:	
	5%	1%
1	0,997	1,000
2	0,950	0,990
3	0,878	0,959
4	0,811	0,917
5	0,754	0,874
6	0,707	0,834
7	0,666	0,798
8	0,632	0,765
9	0,602	0,735
10	0,576	0,708
11	0,553	0,684
12	0,532	0,661
13	0,514	0,641
14	0,497	0,623
15	0,482	0,606
16	0,468	0,590
17	0,456	0,575
18	0,444	0,561
19	0,433	0,549
20	0,423	0,537

df. (degrees of freedom) atau: db. (derajat bebas)	Banyak variabel yang dikorelasikan:	
	2	
	Harga "r" pada taraf signifikansi:	
	5%	1%
21	0,413	0,526
22	0,404	0,516
23	0,396	0,505
24	0,389	0,496
25	0,381	0,487
26	0,374	0,478
27	0,367	0,470
28	0,361	0,463
29	0,355	0,456
30	0,349	0,449
35	0,325	0,418
40	0,304	0,393
45	0,288	0,372
50	0,273	0,354
60	0,250	0,325
70	0,232	0,302
80	0,217	0,283
90	0,205	0,267
100	0,195	0,254
125	0,174	0,228
150	0,159	0,208
200	0,138	0,181
300	0,113	0,148
400	0,098	0,128
500	0,088	0,115
1000	0,062	0,081

Dikutip dari Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008

#### Lampiran 11

Tabel Harga Kritik untuk t

df atau db	Harga Kritik "t" Pada Taraf Signifikansi:	
	5%	1%
1	12,71	63,66
2	4,30	9,92
3	3,18	5,84
4	2,78	4,60
5	2,57	4,03
6	2,45	3,71
7	2,36	3,50
8	2,31	3,36
9	2,26	3,25
10	2,23	3,17
11	2,20	3,11
12	2,18	3,06
13	2,16	3,01
14	2,14	2,98
15	2,13	2,95
16	2,12	2,92
17	2,11	2,90
18	2,10	2,88
19	2,09	2,86
20	2,09	2,84
21	2,08	2,83
22	2,07	2,82
23	2,07	2,81
24	2,06	2,80
25	2,06	2,79

df atau db	Harga Kritik "t" Pada Taraf Signifikansi:	
	5%	1%
26	2,06	2,78
27	2,05	2,77
28	2,05	2,76
29	2,04	2,76
30	2,04	2,75
35	2,03	2,72
40	2,02	2,71
45	2,02	2,69
50	2,01	2,68
60	2,00	2,65
70	2,00	2,65
80	1,99	2,64
90	1,99	2,63
100	1,98	2,63
125	1,98	2,62
150	1,98	2,61
200	1,97	2,60
300	1,97	2,59
400	1,97	2,59
500	1,96	2,59
1000	1,96	2,58

Dikutip dari Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008

**LAMPIRAN 12**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**  
**(CURICULUM VITAE)**

**A. IDENTITAS DIRI**

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| 1. Nama                  | : Hairul Razikin                          |
| 2. NPM                   | :   |
| 3. Tempat/ tanggal lahir | : T. Karang, 13 february 1982             |
| 4. Jenis Kelamin         | : Laki-laki                               |
| 5. Status Perkawinan     | : Kawin                                   |
| 6. Agama                 | : Islam                                   |
| 7. Perguruan tinggi      | : UIN Raden Intan Lampung                 |
| 8. Prodi                 | : PAI                                     |
| 9. Alamat                | : Jl. Raden Saleh Jati Baru B.<br>Lampung |
| 10. No. hp               | : 081379892981                            |
| 11. E-mail               | : khai.irul02@gmail.com                   |

**B. DATA KELUARGA**

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| 1. Nama Orang Tua       |   |
| a. Ayah                 | : H.M.Ilyas   |
| b. Ibu                  | : Nuriah  |
| 2. Nama Saudara Kandung | : Sulyanah<br>Inawati<br>Sutiawati<br>Lismawati<br>Arif Fauzi |

**C. RIWAYAT PENDIDIKAN**

1. SDN 2 Sumur Putri Bandar Lampung
2. MTs Al Khairiyah Mancak Cilegon-Banten
3. MAN 1 Kota Cilegon-Banten
4. IAIN Raden Intan Lampung

Bandar Lampung April  
2018

Penulis

Hairul Razikin